

LA NOUVELLE DIMENSION DU CINEMA

ils sont là...
S.O.S FANTOMES

Joyeux Noël avec JOE DANTE et ses
GREMLINS

Fantastique:
LES FILMS DE 85

M 1462-51-20 F DÉCEMBRE 84/N° 51/20F — CANADA 2.75$ — SUISSE 6.50FS

Sommaire



L'ECRAN FANTASTIQUE

REDACTION : Directeur/Rédacteur en Chef : Alain Schlockoff. **Comité de rédaction :** Jean-Pierre Andrevon, Bertrand Borie, Jean-Pierre Fontana, Pierre Gires, Dominique Haas, Cathy Karani, Jean-Marc et Randy Lofficier, Gilles Polinien, Alain et Robert Schlockoff. **Collaborateurs :** Elisabeth Campos, Hervé Dumont, Alain Gauthier, Michel Gires, Norbert Moutier, Richard D. Nolane, Xavier Perret, Jean-Pierre Piton, Claude Scasso, Tchalaï Unger, Caroline Vié. **Ont également collaboré à ce numéro :** Pierro Balla, Brian Lowry, Simone Matarasso-Gervais. **Maquette :** Michel Ramos. **Illustrateur :** Nicolas Tournier. **Correspondants :** Forrest J. Ackerman, Cathy Conrad, Donald Farmer, Randy et Jean-Marc Lofficier, Anthony Tate (U.S.A.), Uwe Luserke (Allemagne), Giuseppe Salza, Riccardo F. Esposito (Italie), Salvado Sainz (Espagne), Danny de Laet (Belgique), Philip Nutman (G-B), Hector R. Pessina (Argentine). **Remerciements :** Roger Dagieu, Jean-Marc Lofficier, Uwe Luserke, Anthony Tate, et les services de presse de : A.R.P., C.I.C., Cannon Group, Eurodis International, Fox-Hachette, P.S.O. et Warner-Columbia. **Edition : Directeur de la publication :** Alain Cohen. **Abonnements :** Média-Presse Edition, 92 Champs Elysées, 75008 Paris. **Tarifs :** 11 numéros : 180 F (Europe : 210 F). Autres pays (par avion) : nous consulter. **Inspection des ventes :** Elvifrance, 201 rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 828.43.70. **PUBLICITE :** S.E.P.I., 36 bis rue Scheffer, 75016 Paris. Tél. : 704.74.10. **Directrice de la publicité :** Nicole Mai. **Notre couverture :** Joe Dante et l'un de ses « Gremlins » (Warner Columbia). L'Ecran Fantastique Magazine est édité par Média-Presse Edition. Commission paritaire : n° 55957. Distribution : NMPP. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs.

Dépôt légal : 4e trimestre 1984. Composition et montage : Cadet Photocomposition. Photogravure quadri : Sigma color. Impression : Imprimeries de Compiègne et Berger Levrault. **Edition :** Média-Presse Edition, 92 Champs Elysées, 75008 Paris. Téléphone : 562.03.95. **Rédaction :** 9 rue du Midi, 92200 Neuilly. Tél. : 624.04.71.











L'ÉCRAN
FANTASTIQUE
LA NOUVELLE DIMENSION DU CINEMA
le 5 du mois chez votre marchand de journaux

L'ÉCRAN
FANTASTIQUE
LA NOUVELLE DIMENSION DU CINEMA
le 5 du mois chez votre marchand de journaux

L'ÉCRAN
FANTASTIQUE
LA NOUVELLE DIMENSION DU CINEMA
le 5 du mois chez votre marchand de journaux



SITGES 84

Pour la 17ème édition d'un des plus anciens festivals de cinéma fantastique, les jeunes et dynamiques organisateurs mirent les bouchés triples : 40 longs métrages et la venue de plusieurs cinéastes de talent, dont Neil Jordan et Ray Harryhaussen !

par Robert Schlockof

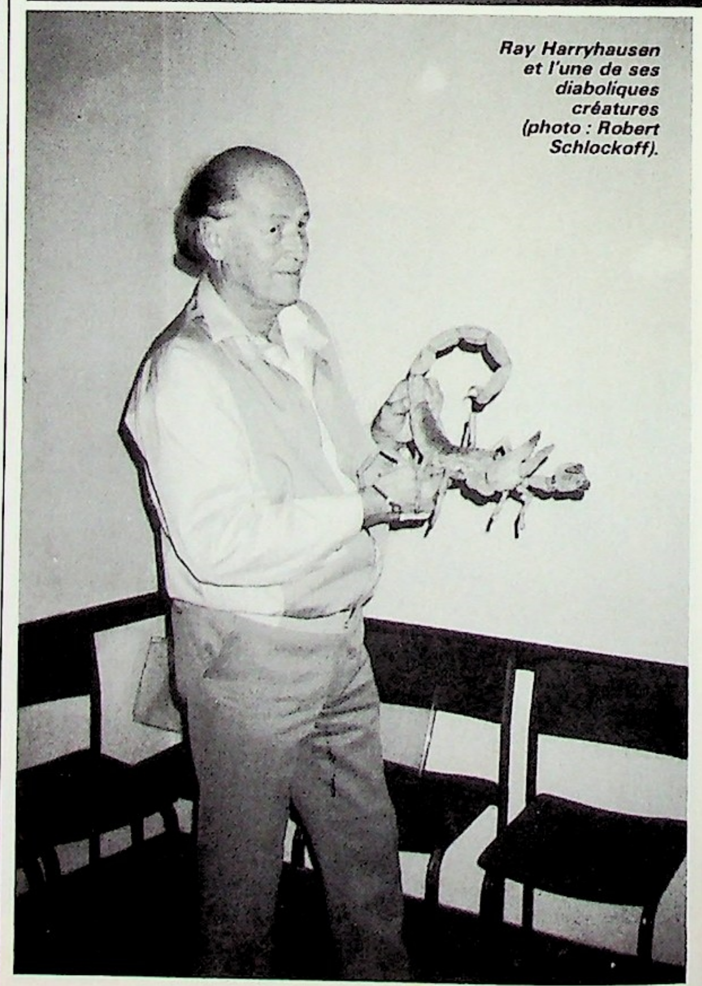
La réorganisation récente du Festival de Sitges par une équipe de journalistes et cinéphiles catalans ambitieux, est sans nul doute à l'origine de la haute tenue actuelle de la Compétition, riche et alternant judicieusement petites productions indépendantes et œuvres spectaculaires dans les genres aussi variés que le thriller, l'horreur, la S.F. ou le merveilleux.

Le cinéma de merveilleux a été particulièrement à l'honneur cette année avec la présence de Ray Harryhausen. Digne successeur de Méliès et de Willis O'Brien, Ray Harryhausen est l'un des derniers artisans et poètes du cinéma de trucages, et ce fut à un véritable festin que Sitges nous convia avec la présentation de la majorité des titres ornant sa prestigieuse filmographie : *Le 7ème voyage de Sinbad* qui, en dépit de l'usure du temps, a gardé tout son charme, *Le monstre vient de la mer* où le brio avec lequel Harryhausen anime une pieuvre géante attaquant San Francisco éclipse la médiocrité de la mise en scène, *Le voyage fantastique de Sinbad* et *Jason et les Argonautes* où l'on applaudit encore maintenant les grandioses combats contre la statue de Kali et une armée de squelettes vivants, et tant d'autres fleurons du fantastique (*Le choc des titans, L'île mystérieuse, Les premiers hommes dans la lune...*). Cette rétrospective nous a également ravi avec les travaux de jeunesse de Harryhausen, lorsque ce dernier, avec bien peu d'argent, mais beaucoup d'invention, animait les personnages de contes pour enfants (« Le roi Midas », « Hansel et Gretel »...). Ces « mini-récits » provoquèrent chez les jeunes spectateurs des réactions d'émotion et un respect bien mérité.

Quelques jours plus tard, Harryhausen rencontrait Neil Jordan, le jeune auteur de *Company of Wolves*, appelé sans doute à devenir l'un des « chocs » cinématographiques de 1985. Il serait sans doute intéressant de connaître les propos échangés par ces deux hommes, car leurs films s'inspirent mutuellement des contes et légendes qui peuplent le monde souterrain du Merveilleux, bien que la démarche de Jordan soit quelque peu différente : plutôt que de s'attarder à visualiser les « monstres », Jordan s'attache à l'étrange et inquiétant cheminement de ces visions dans l'esprit des enfants, ici, celui d'une toute jeune fille. Son film est admirable et d'une étonnante variété de styles.

Autre surprise, désagréable celle-là, avec *Firestarter* : Stephen King aura vu sur les écrans ses précieux romans adaptés au fil des cinéastes et des studios avec plus ou moins de bonheur, qu'il s'agisse de réussites (*Carrie, Dead Zone*), de semi-déceptions (*Les vampires de Salem, Shining*) ou d'échecs artistiques (*Christine*). Il pourra bientôt découvrir une grande première : un authentique chef-d'œuvre romanesque, transformé, grâce aux talents mercantiles conjugués de Dino de Laurentiis et de Mark Lester (*Class 1984*), en une des pires productions « catastrophe » (dans tous les sens du terme) depuis le *King Kong* de 1976 de sinistre mémoire ! *Firestarter* ne re-


Impulse : un film choquant...


Ray Harryhausen et l'une de ses diaboliques créatures (photo : Robert Schlockoff).



Firestarter : un échec...


D'excellents effets spéciaux pour The Last Starfighter, une réussite !


Après Les rues de feu, Michel Paré revient au cinéma fantastique avec L'expérience de Philadelphie.


Humphrey Bogart dans Retour of Dr. X., présenté en rétrospective.

tient du roman que son aspect « spectaculaire » et balaie les accents dramatiques d'un récit romantique... et impitoyable. Dès les premières images, les comédiens dont Drew Barrymore, si merveilleusement drôle et émouvante dans *E.T.*, semblent refuser de croire en leurs personnages devenus incolores, gommés de toute profondeur psychologique. Les effets spéciaux (boules de feu, incendies divers), nous laissent tragiquement « froids » et il faut bien des efforts pour subir la musique laborieuse et inutile de Tangerine Dream, groupe allemand qui nous avait pourtant séduit en d'autres temps avec *Next of Kin* et *The Keep*. Honteusement bâclé, *Firestarter* s'apparente à un « fast food movie » digéré avec peine et oublié avec joie !

Très attendu à Sitges, *The Philadelphia Experiment* est un grand film d'aventures, tenant constamment son public en haleine. A partir d'un récit de « speculative fiction » (une expérience scientifique inaugurée en 1943 et répétée à notre époque crée une « faille temporelle » menaçant de précipiter la Terre dans des secousses sismiques, électriques et... apocalyptiques), le film de Stewart Raffil alterne habilement humour (rencontres entre des marins de 1943 et des punks), et émotion (des êtres déchirés par une amitié ou un amour qu'ils s'apprêtent à perdre pour... quarante années !), avec des séquences grandioses et originales, telle la poursuite de deux jeunes gens par un orage atomique ! Distrayant et d'un ton souvent nouveau, *The Philadelphia experiment* bénéficie en outre de la « Carpenter touch » qui est certainement pour beaucoup dans le dynanisme endiablé de ce film, autrement plus intéressant et tonique que *Nimitz, Retour vers l'enfer*, auquel il ne manquera certainement pas d'être comparé.

Parcourant les célèbres « Ramblas » de Barcelone, il nous fut par ailleurs possible de visionner le précédent film de Stewart Raffil, *Ice Pirates*, cocasse histoire de corsaires et flibustiers des temps futurs, écumant les galaxies dans des raffiots spatiaux et pillant mille et une planètes ! Catalogue de clins d'œil aux classiques du cinéma de sci-fi (*Alien, Mad Max, Saturn 3*), *Ice Pirates*, qui a coûté beaucoup d'argent, même s'il n'en donne guère l'impression, ne possède, ni le panache de *Time Bandits*, dont il s'inspire grandement, ni la rigueur de *Philadelphia Experiment*, mais la bonhomie et la truculence de ses comédiens et un rythme solide nous permettent assez d'évasion et de drôlerie pour « tenir » 90 minutes, même si on est bien — et étrangement — loin, qualitativement, du nouveau Raffil.

Outre *Ice Pirates*, les écrans de Barcelone annonçaient également des productions sorties en Espagne avec une avance non négligeable sur la France (*Children of the Corn, Amytiville 3D*, dont les échos laissent augurer du pire !) ou destinées à demeurer inédites comme *La bête et l'épée magique* (ex-*La bête et le samouraï*). Dernier retour en date du lycanthropien Waldemar Daninski, interprété, joué, mis en scène par Paul Nashy, *La Bête* ne possède ni le charme, encore moins la — relative — inventivité des premiers Nashy et surprend par une somme de prétentions auxquelles Jacinto « Nashy » Molina ne nous avait jusqu'à présent guère habitué... Si l'on est allergique aux « Nashy peliculas » dans une Espagne tristement désertée par tous ses plus grands cinéastes fantastiques, il reste encore à trépigner aux combats qui se livrent sur la playa de Toros pour un spectacle dantesque et hilarant intitulé « Galactica », où se bousculent dans l'arène figurants en costumes futuristes, robots en carton, et bêtes sauvages. On peut tout aussi bien admirer les délirantes constructions de Gaudi dont une église toute droite sortie de *Métropolis* ou regarder les tableaux reconstitués et les personnages exposés au Musée de Cire de Barcelone. Au menu : savants fous, tortures diverses, montres de l'« Universal », héros de comic-strips et de la saga des *Star Wars* !

Mais revenons à Sitges et à une bien belle rétrospective Jean Cocteau, qui eut le mérite de rappeler aux Français échoué au Festival qu'un seul poète a suffi, avec une poignées de films et d'argent, pour cristaller à jamais démons et merveilles dont on attend toujours et vainement,

trente cinq ans plus tard, une hypothétique succession ! Ainsi, *La Belle et la Bête*, dont bien des plans et idées furent maintes fois « empruntées », en est un des plus éblouissants exemples, dont se réclameront par ailleurs ouvertement Neil Jordan et Ray Har-Harryhausen.

Également présentés en section Rétrospective, *Lust for a vampire*, *Vampire Lovers* et *The Devil Rides Out* demeurent d'excellents souvenirs de la féconde époque gothique de la « Hammer », tandis que le féroce appétit des « afficionados » se tournait vers deux incunables. Tout d'abord, le médiocre *Return of Dr X* (banale intrigue policière où un docteur dérobe, pour prolonger son existence, le sang de ses patients dotés comme lui d'un rare groupe sanguin) avec la désopilante apparition d'un Humphrey Bogart grimé en un monstre mi-punk, mi Fu Manchu, doté d'un rictus grotesque et se mouvant tel un zombi !

Puis un chef-d'œuvre : *Phantom of the Opera* avec Lon Chaney, assurément l'un des plus beaux films de tous les temps ! Entre la création hallucinante de Chaney, solennel dans sa folie sauvage et qui parvient, malgré son monstrueux visage et son esprit torturé à bouleverser le spectateur en quelques gestes et regards désespérés, et des scènes épiques d'une beauté à couper le souffle (dont un bal grandiose à l'Opéra et la chute d'un lustre immense provoquant de terribles mouvements de panique), on demeure bouche bée devant une telle leçon de cinéma de la part de Rupert Julian qui a pu se permettre en 1925 d'émouvoir, impressionner et terrifier son public à partir d'un roman qui relevait déjà d'une singulière audace !

Suivre un Festival de film en film promet souvent de remarquables découvertes, comme ce fut le cas avec *Impulse*, annonçé aux U.S.A. avec une étonnante discrétion. Graham Baker, son metteur en scène, est pourtant loin d'être un débutant dans la profession puisqu'il signa *La Malédiction finale*. Là encore, il nous livre un récit brillamment enlevé, conté avec soin et précision : les habitants d'une bourgade américaine sont empoisonnés par une eau chimiquement polluée qui provoque l'anéantissement de tous leurs tabous : plus personne n'arrive à contrôler ses impulsions ou à freiner ses interdits. Chacun se laisse aller à des débordements, espiègles au début, mais qui cèdent vite place au pillage et au meurtre : des enfants tentent de brûler vive une jeune femme, un jeune homme massacre le père de sa fiancée, etc. Cruel, tragique, parfois odieux, *Impulse* risque de choquer bien des spectateurs du fait des nombreuses libertés que s'octroie Baker avec les conventions du genre. Le public sera cependant amadoué par une réalisation solide et rigoureuse et surtout par la tendre Meg Tilly, ravissante et émouvante découverte de *Psychose 2*.

Out of Order, confirmera très certainement un peu partout dans le monde les entrées fracassantes que le film fit en Allemagne : un excellent thriller jouant avec les nerfs des spectateurs (dans les terribles conflits psychologiques auxquels se livrent quatre personnes immobilisées dans un ascenseur en panne, ou dans d'impressionnantes cascades) avec une fluidité de narration et une énergie purement diaboliques ! Fortement impressionné par Argento, son réalisateur Carl Schenkel, dont le sourire satanique et la décontraction ont ravi les festivaliers de Sitges, a signé là un véritable « giallo » ; l'auteur des *4 mouches de velours gris* n'aurait certes pas désavoué la paternité d'un film aussi brillant !

On ne peut malheureusement en dire autant de *One Night Stand*, dernier avatar en date des mésaventures de la Bombe après *Day After* et *Testament*. Sinistre pensum écologique maquillé en comédie « new look » (avec force décors sophistiqués et des moyens considérables mis à la disposition du film) qui plaira peut-être aux hippies des années 80 pour peu qu'ils aient eu l'infinie patience de supporter d'interminables séances de dragues entre jeunes gens attardés et d'accepter, dans le cadre d'une œuvre se présentant au départ comme pudique et sincère, plusieurs minutes insistantes de gros plans sur des gens contaminés...

Cependant, les relents de malhonnêteté artistique



Le mois prochain sur nos écrans, l'un des « clous » de Sitges 84 : le fabuleux *Company of Wolves* !

Capable du pire et du meilleur, Wes Craven nous a offert le pire avec *La colline a des yeux n° 2*...





Neil Jordan et Carl Schenkel avant ...



... et après la proclamation du Palmarès ! (photos : Robert Schlockoff).

qu'exhale *One Night Stand* ne sont rien en regard du ridicule achevé de *Morgengrauen*, l'une des pires productions (en provenance d'Autriche) de S.F. jamais endurées, de *Hills Have Eyes 2*, lamentable série « B » d'aventures mâtinée d'épouvante, incompréhensible de la part de Wes Craven (qui s'est cependant grandement racheté ensuite avec *Nightmare on Elm Street*) ou encore de *Outcasts*, pénible reflet des terreurs secrètes d'une jeune fille et prétexte à la description de la vie en milieu rural dans l'Irlande moyennageuse et superstitieuse.

Au rayon des déceptions se distingue également *The Silent One* où il est question d'un enfant sourd-muet recueilli par une famille d'indigènes hawaïens et rapidement en proie aux superstitions locales et au fanatisme de ceux qui voient en lui un envoyé du « démon ». A partir d'une idée relativement nouvelle (si l'on fait exception du célèbre *Garçon aux cheveux verts* de Losey) et d'un cadre paradisiaque sur lequel se repose d'ailleurs trop souvent la caméra, *The Silent One* agace bien vite par l'inconcevable naïveté de certaines scènes, et l'aspect par trop « touristique » du film, qui ne devient réellement « fantastique » que dans ses ultimes images. Mieux vaut se remémorer dans un esprit similaire, le très beau *Bermuda Dephts*, hélas méconnu en France. Quant à *Bloodbath at the House of Death*, s'il nous permet de revoir Vincent Price (quelques instants, malgré une place d'honneur au générique !), ce n'est ni plus ni moins qu'une avalanche de gags grinçants, souvent laborieux, parfois drôles (lors des clins d'œil à *Jaws*, *Carrie* ou *Vendredi 13*) réunis dans une production ultra fauchée et baclée !

Parmi les films qui auront séduit les spectateurs du Festival de Sitges, il convient de remarquer le très curieux et scandinave *Element of Crime*, déjà présenté au dernier Festival de Cannes et qui décrit la lente et tortueuse enquête d'un inspecteur dans un pays de cauchemars, d'un sordide achevé, et qui fascine par la recherche constante de cadrages et de plans nouveaux, souvent inouis ! Un mot sur *Christ*, remarquable court métrage espagnol en hommage — clin d'œil à Lucio Fulci et Roger Corman (un garçon, enterré vivant, se débat furieusement avant de recevoir au travers du cœur un pieu en se libérant de sa tombe !) et sur *Brother from Another Planet*, conte de S.F. pour « grands » où un extra-terrestre de peau noire fuit ses oppresseurs et atterit en plein Harlem, ce qui donne lieu à des situations amusantes, mais aussi amères, voire tragiques...

Enfin, *Last Starfighter* et *Streets of Fire*, présentés tous deux en clôture de la manifestation, sont des nouveaux témoignages de l'incroyable dynamisme qui explose dans nombre de nouveaux films fantastiques ou de S.F. américains mettant en scène de très jeunes héros, après les réussites de *Tron* et *War Games*.

Avec *Last Starfighter*, le public est une fois encore captivé par de vertigineux combats spatiaux, mais surtout séduit par l'aspect extrêmement sympathique des personnages et d'une mise en scène qui rappelle irrésistiblement le Spielberg de *E.T.* *Streets of Fire*, de son côté, traduit sans doute pour la première fois, au cinéma la pulsion frénétique d'une chanson de pur « rock'n'roll » et crée peut-être un précédent en réunissant des genres tels que le « musical », et la féérie et en se destinant pour une fois exclusivement au public adolescent.

Avec ce film résolument tourné vers l'avenir, Sitges annonce peut-être la couleur prochaine du cinéma fantastique de demain. Nous n'irons pas jusqu'à tenter de telles spéculations, mais au moins à souhaiter au Festival de Sitges le même sa barque avec le même bonheur qu'il y parvient dephuis quelques années et à nous régaler de futurs et fantastiques films de la trempe de *Company of Wolves* (Grand Prix et Prix de la Critique, *Out of Order* (Prix de la mise en scène) et *Streets of Fire* (Prix d'interprétation féminine à Amy Madigan). Rendez-vous est de toutes façons pris en ce qui nous concerne pour Stiges en Octobre 1985 !

Robert Schlockoff.

cinēflash

ECHOS DE TOURNAGE

● *Friday the 13th, Part V* est en tournage chez Paramount. Le n° 4 de la série était pourtant sous-titré « Le chapitre final » mais il faut croire que les producteurs ont changé d'avis puisque l'épisode n° 5 s'intitule « A New Beginning » (Un nouveau départ) ! La sortie du film sur le territoire américain est prévue pour le vendredi 12 avril 1985.

● Après *Another Country*, émouvant drame psychologique remarqué cette année à Cannes, le réalisateur Marek Kanievska va se consacrer au fantastique : en février, il tournera *Horror Movie*, très importante production britannique ayant pour sujet un film qui tue son public !

● Norman Jewison prépare un remake de *The Man Who Could Work Miracles* adapté du roman de H.G. Wells, avec Richard Pryor dans le rôle principal.

● C'est le 22 octobre dernier, en Pennsylvanie, qu'ont débuté les prises de vues de *Day of the Dead*, le troisième volet de la trilogie d'outre-tombe entamée par George A. Romero en 1968 avec *La nuit des morts-vivants* et poursuivie avec *Zombie/Dawn of the Dead* en 1978. Malgré l'absence de Dario Argento (co-producteur du deuxième chapitre), *Day of the Dead* demeure un film très attendu dont la sortie aux Etats-Unis est annoncée pour l'été prochain.

● A Montréal, Jean-Claude Lord *(Terreur à l'hôpital central)* réalise *The Frankenstein Factor*, produit par Pierre David *(Scanners, Videodrome)* avec Teri Austin, Richard Cox et Pam Grier.

● Grâce à *Special Effects, Blind Alley* et *The Stuff*, 1984 aura été une année particulièrement riche pour Larry Cohen et sa compagnie Larco Productions. Or, 1985 s'annonce tout aussi bénéfique pour l'auteur-producteur-réalisateur qui s'apprête à mettre en chantier quatre nouveaux films dans les douze mois à venir : *Master of Suspence* (un thriller), *Crack In the Mirror* (une comédie), *Doctor Strange* (adaptation de la bande-dessinée, en association avec Stan Lee et Marvel Comics) et *Submariner* (film fantastique également basé sur un personnage des Marvel Comics).

● Après avoir repoussé les limites de l'horreur et de l'humour avec *Toxic Avenger* (sortie en France prévue pour mars 85), la compagnie de production Troma prépare maintenant *Nuke Them High*, un film de S.F. tout aussi dévasteur, réalisé par Richard Haines *(Splatter University)*.

● En tournage dans la région parisienne, *Diesel* de Robert Kramer est une production futuriste française avec Gérard Klein, Agnès Soral, Richard Bohringer et Niels Arestrup.



● C'est Tom Savini qui a mis en scène *Inside the Closet*, un des épisodes de la série TV « Tales From the Dark Side » produite par Laurel Entertainment. Fritz Weaver, l'acteur principal, s'y trouve confronté à une horrible créature (confectionnée par Savini lui-même).

● Steven Spielberg n'a pas oublié Ke Huy Huan, le malicieux compa-

LADYHAWKE : *produit par Harvey Bernhard (la série des* Malédiction*) et réalisé par le talentueux Richard Donner* (Superman, La Malédiction)*, Ladyhawke est un film d'action et de suspense, situé dans le cadre du Moyen-Age, où un étrange couple subit la malédiction d'un archevêque démoniaque et corrompu ! Rutger Hauer* (Blade Runner) *y incarne Etienne de Navarre qui, entouré de sa ravissante compagne Isabeau d'Anjou (Michelle Pfeiffer, déjà vue dans* Grease II *et* Scarface*) et du jeune Philippe Gaston (Matthew Broderick, la révélation de* War Games*), s'acharnera à déjouer les plans du machiavélique prêtre défroqué. Sortie prévue : 20 mars 85.*

SANTA CLAUS
Le Super-Noël des Salkind

Alors que se préparent nos prochaines fêtes de Noël, celles dont le maître de cérémonie sera Ilya Salkind se profilent déjà à l'horizon 85, avec le faste et le délire visuel s'imposant pour la réalisation de ce mythe.

Mis en chantier dans le secret absolu depuis plusieurs mois, *Santa Claus* était déjà amplement amorcé à l'heure où nous pûmes en voir quelques séquences témoignant de ses essentielles caractéristiques. L'impression première ressentie à la vue de ces images s'avère révélatrice du fait que *Santa Claus* comporte, distinctement, *deux* films en un. Le premier met en scène un attendrissant Père Noël débordant de douceur et de bonhommie, et dont l'expression-même suffit à exalter l'imagination en cette légendaire croyance (le visage émerveillé de l'enfant assistant à son arrivée sur les toits), ici transcendée par de spectaculaires effets spéciaux grâce auxquels le Père Noël, à bord de son traineau tiré par plusieurs rennes survole le temps et les gratte-ciel de New York dans une magique aura où les scintillements lumineux de la ville trouent de leur éclat le bleu profond des cieux. Le « second film », quant à lui (la fabuleuse fabrique de jouets, le Maître de Noël et sa cour), recèle une telle opulence de moyens, de techniques élaborées et d'éléments riches et multiples, que cet excès dans la volonté d'atteindre à la perfection, abolit toute âme et toute émotion de ces images qui, se détachant distinctement des précédentes, nous font regretter la magie, parfois naïve ou maladroite, des films de George Pal, lequel savait si bien nous émouvoir et nous faire rêver.

Il nous faudra donc attendre de voir cette réalisation achevée pour juger de *Santa Claus*, et savoir s'il atteint ses ambitieux objectifs qui sont de donner vie à un être de légende auquel nous avons tous cru un jour, et que le temps nous a ravi. Souhaitons que *Santa Claus* puisse enfin nous le restituer...

CATHY KARANI

BODY DOUBLE : *produit, écrit et réalisé par Brian de Palma,* Body Double, *récemment sorti aux Etats-Unis, marque le retour du cinéaste au film de suspense. «* Body Double *est un film que j'attendais depuis longtemps», déclare-t-il. « Il contient tous les éléments de mes précédents thrillers — et beaucoup plus encore ! L'idée m'en est venue lorsque je cherchais une doublure (« body double ») à Angie Dickinson pour* Dressed to Kill... *» Le point de départ de l'histoire n'est pas sans évoquer les célèbres films d'Hitchcock et de John Carpenter* (Fenêtre sur cour *et* Meurtre au 43e étage)*: un jeune comédien, dans une période difficile, accepte un emploi de gardien ; pour tromper son ennui, il utilise un télescope et espionne ses voisins, dont une superbe jeune femme... qui sera assasinée sous ses yeux ! Ce sera le début de ses véritables ennuis... «* Body Double *est un roller-coaster érotico-violent comme vous n'en avez encore jamais vu ! », proclame le producteur exécutif Howard Gottfried* (Network, Altered States). *Verdict : avril 85, date de sortie du film en France.*





Le jeune Noah Hathaway, vedette de *Troll*.

gnon d'Indiana Jones dans *Le temple maudit*, et lui a réservé le rôle principal de *The Goonies*, sa nouvelle production fantastique dont la mise en scène est assurée depuis le début novembre par Richard Donner.

● Tom Burman a pris en charge les nombreux effets spéciaux de transformation de *Teen Wolf*, un film d'épouvante avec un adolescent lycantrophe, que réalise Rod Daniel en Californie.

● De son côté, Ellis Burman achève les effets spéciaux de *The Howling 2* (la suite de *Hurlements*).

● Joe Dante a retenu Rob Bottin pour les maquillages de son prochain film, *Explorers*.

● James Cameron, le réalisateur de *The Terminator* (un des grands succès de cet automne 84 aux Etats-Unis) met la main finale au scénario de *Alien II* qu'il a écrit à la demande de Walter Hill.

● Le tournage de *Troll* (voir E.F. n° 46), mis en scène par John Buechler, vient de débuter à Los Angeles avec, en vedette, Noah Hathaway, le jeune héros de *L'histoire sans fin*.

● Constamment retardé depuis bientôt trois ans, le tournage de *Mandrake the Magician* pourrait enfin débuter dès l'automne 85. Pressenti pour assurer la mise en scène, Julian Temple s'est retiré du projet pour laisser la place à Bob Swaim (*La balance*)...

● Quelque peu boudé par le 7e art., le thème du vampire va effectuer un retour remarqué en 85 grâce à *Nightlife*, une comédie fantastique racontant la rencontre d'un adolescent et d'une femme-vampire.

● Deux films sur l'agenda de Brooksfilm, la compagnie de production de Mel Brooks : *The Doctor and the Devil* (une comédie fantastique située au 17e siècle) qui sera réalisée par Freddie Francis, et *The Fly* (remake du film d'horreur dirigé par Kurt Neumann en 1958).

● Après être resté légèrement en retrait des feux de l'actualité cinématographique italienne, deux années durant, avec des titres mineurs tels *Conquest, Rome A.D. 2072* et *Murder Rock*, Lucio Fulci renoue avec les films d'épouvante qui ont fait sa renommée : il va réaliser dès le mois prochain aux Etats-Unis, *Tashmad*, une histoire de possession diabolique.

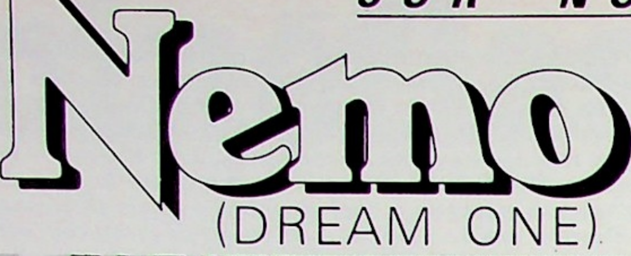
● Lee Van Cleef, Eli Wallach et Lewis Collins sont les protagonistes de *Rattles* (production italienne réalisée dans le Massachussets par Alberto De Martino) dans lequel une petite île de la côte-Est des Etats-Unis est soudainement envahie par des centaines de serpents venimeux.

● Produit par la très prolifique firme Cannon, *Thunder Women* (réal. David Engelbach) imagine que dans un monde post-apocalyptique, une tribu d'amazones féroces réduit la gent masculine à l'esclavage...

● C'est un pari audacieux que vient de lancer la firme américaine Filmation en annonçant les futures adaptations cinématographiques, en dessins animés, de dérivés (ou suites) de grands classiques de la littérature enfantine parmi lesquels *Alice Returns To Wonderland, Frankenstein Lives Again, The Continuing Adventures of the Jungle Book, The Son of Sleeping Beauty, The Further Adventures of Gulliver, The Challenge of Cinderella* et *Snow White and the Seven Dwarfelles*.

● Dans la lignée de *Mondo Cane* et du récent *Faces of Death*, Mario Mora a réalisé *Savage Zone*, un incroyable documentaire regroupant un large échantillon des horreurs perpétrées chaque jour dans le monde : crucifixions, tortures, exécution capitales, autopsies en direct, massacres d'animaux, etc.

GILLES POLINIEN



Nemo (DREAM ONE)





*Il est fascinant d'observer comment trois films européens, chacun s'ouvrant sur la même image d'enfant endormi et se terminant de même par une autre ouverture (l'intrusion matérielle de l'imaginaire dans la réalité) se manifestent en quelques semaines sur les écrans parisiens. Neil Jordan (*Company of Wolves*). Wolfgang Petersen (*Neverending Story*) et Arnaud Sélignac (un Britannique, un Allemand et un Français) ont en effet perçu combien le public était prêt à les suivre vers un retour à des sources profondes qui sont aussi celles de l'enfance. Portés par un courant de l'héroic fantasy, ils ont plongé directement au pur jaillissement de l'imaginaire, pour trois quêtes, à des niveaux différents.*

On pourrait dire, shématiquement, que si *Histoire sans fin* apparaît comme un apologue merveilleux et *La Kermesse des Loups* comme un cauchemar psychanalytique, *Nemo* se présente comme un poème onirique, un film d'enfant qui ne fait pas que des jolis rêves, dans un climat d'« in-between », sous une lumière rose ou bleue presque lunaire, aux franges des limbes de l'inconscient. Si *Neverending Story* nous enchante et si *Company of Wolves* nous terrifie, *Nemo* se révèle bien plus ambigu. C'est là que le film de Sélignac se démarque des autres. Ils traitent des Mythes. Lui les maltraite ! Les deux premiers nous offrent le confort de superproductions à l'américaine issues du folklore anglo-saxon. Le troisième est plus latin, et son luxe est de rester parent de Méliès malgré l'originalité des moyens et l'esthétisme raffiné des images (le tournage sous les fameuses bulles de Poissy, maintenant démantelées, donne un climat vraiment très particulier). Le film de Sélignac représente la tentation de construire son propre folklore à partir de mythes à revoir : Alice n'est plus de Wonderland mais de Yonderland, et, avec l'audace des vrais créateurs, Arnaud de Sélignac se sent libre de faire mourir Zorro l'immortel, peut-être parce que ce défenseur de la veuve et de l'orphelin n'est pas venu secourir l'enfant Arnaud Sélignac, qui maintenant se venge, avec un certain humour... noir.

Comme le fait remarquer Telsche Boorman qui a collaboré de très près au film comme scénariste dialoguiste et traductrice (on a tourné en anglais) Sélignac n'est pas perverti par l'éducation : on ne lui a pas appris l'humour littéraire ; son comique est un comique de rapports entre les choses et les gens, parfois cinglant mais jamais appuyé ou facile. La vision de Sélignac possède sa mécanique propre. Celle des rêves, des *vrais* rêves, apparemment absurde mais guidée par la logique rigoureuse des associations obligées. Le charme lui-même est d'une poésie parfois vénéneuse même quand elle est enchanteresse, et l'esthétique le manifeste fidèlement, comme dans les scènes de l'oasis, ou le tango entre Zorro et la capiteuse Douchka. *Nemo* est un coup d'œil sur un endroit et un moment de transit, où chaque personnage s'arrête avant de continuer sa quête vers ailleurs, qui en fusée, qui en ballon, qui en sous-marin. Et quels personnages ! Michel Blanc s'avère surprenant, en comte russe amoureux de sa sœur, Dominique Pinon nous tire des larmes quand il revient à la vie sous la fourrure du Singe Blanc, Carole Bouquet est d'une céleste beauté, extra-terrestre s'abreuvant d'or fondu, Katrina Boorman possède un éclat et un rayonnement incroyables, sans parler de Jason Connery fils de Sean qui en Nemo grandit le temps d'un saut par amour pour Alice, ni de Charley Boorman (Cunégond) gamin rouquin à grands pieds et dégaine de clown triste... on vous le garde pour *La Forêt d'Emeraude* celui-là...

Ce qui peut passer pour de la maladresse dans *Nemo* n'est que le souci de l'exactitude, le résultat d'un refus de compromis ; c'est la marque d'un artiste qui se bat pour expliquer ses visions dans son langage à lui, dans son dialecte cinématographique privé. Même l'apparent échec de certains effets apporte un tribut malhabile à son intégrité. Ainsi le montage, pour certains d'insigne maladresse, est dû à Tom Priestley, parfait professionnel et d'une honnêteté scrupuleuse lui aussi (il a refusé d'être le monteur d'*Excalibur* parce qu'il savait que Boorman, dont il a été un collaborateur essentiel depuis des années, avait sur le sujet quelques idées fixes que lui ne partageait pas). Tom n'a fait que concrétiser le point de vue de Sélignac, sur le mouvement que celui-ci entendait donner à son œuvre.

Cette originalité a laissé indécis le producteur, Claude Nedjar, pourtant coutûmier des audaces et des coups de poker, et qui souhaitait en coproduisant *Nemo* avec John Boorman affermir leur projet commun, le merveilleux *Broken Dream*. La sortie indéfiniment reculée d'un premier film laisse en général courir un certain nombre de bruits défaitistes sur sa qualité. De plus une œuvre aussi délicate et déroutante demandait une promotion avisée qui, faute de temps, n'a pas été faite. De toute façon le regard de Sélignac est un regard avec lequel il faudra compter dans le cinéma français - laissez-lui le temps de réaliser sa saga ésotérico-tibétaine pour laquelle il est en repérages au Ladakh... Un jour ou l'autre *Nemo* aura sa place : celle d'un film d'anthologie.

Tchalaï Unger





Nemo

Si l'on excepte leurs faiblesses professionnelles diverses et multiples, les cinéastes français attribuent fréquemment l'échec de notre cinéma à un manque financier ne leur permettant pas de prétendre à de grandes réussites artistiques d'envergure internationale. On serait parfois tenter de le croire, car il est certain que le talent requiert des moyens pour satisfaire à sa pleine expression, mais encore faut-il être pourvu de ce don. Dream One *est sans conteste l'exemple le plus flagrant quant à cette interrogation qui, en ce qui concerne Arnaud Selignac, débouche sur une réponse totalement négative. Si l'on sait toute la magie visuelle que pouvait exalter son sujet, et l'importance du budget dont il eut l'aubaine de bénéficier pour mener à bien ce projet, on ne peut que déplorer la lente et agonisante cacophonie cinématographique en résultant.*

La démesure de ses ambitions (au demeurant fort louables), l'opulence de son budget et l'environnement professionnel de prestige dont il s'entoura, semblent avoir plongé Arnaud Sélignac dans une redoutable tourmente de prétentions dont ne demeurent qu'une suite de tableaux superbes (grâce à la sublime photographie de Philippe Rousselot) et incohérents enchevêtrés les uns dans les autres en un exercice parfaitement vain et ennuyeux. Pour nous introduire dans le rêve magique d'un enfant, pour lequel, par définition, les choses les plus extraordinaires sont possibles, Sélignac a voulu éveiller les siens en juxtaposant des personnages de légende (Zorro, Alice, une E.T., un King Kong blanc, le capitaine Nemo) et quelques autres excentriques créatures (Douchka, Boris, M. Rip et l'excécrable Cunégong) dans un monde imaginaire. Or, ayant souhaité nous restituer par le délire les saveurs de l'enfance, Sélignac ne parvient qu'à nous inspirer une totale indifférence envers ses personnages de pacotille ayant eux-mêmes perdu toute foi en leur réalité (Zorro) et ne pouvant, dès lors, nullement nous convaincre. A aucun moment le spectateur, dépité par le profond ennui qui le gagne progressivement, ne se sent concerné par ce défilé d'êtres pitoyables à la recherche de leur identité, représentés par une pléiade de vedettes toutes (mal) utilisées à contre-emploi et parmi lesquelles, seul Michel Blanc échappe au naufrage. Il n'est pas évident que les producteurs de cette galère dorée s'en tirent à si bon compte, quant à Sélignac, on est instinctivement incité à s'interroger sur la valeur réelle de son « talent », doutant que ce dernier ait pu être aussi aisément englouti dans ce rêve cauchemardesque...

Cathy Karani

France-GB, 1984. *Production :* Goldcrest/Nef/Films A2/Christel Films/Channel Four. *Prod. :* John Boorman et Claude Nedjar. *Réal. :* Arnaud Sélignac. *Scén. :* Arnaud Sélignac, Telsche Boorman, Jean-Pierre Esquenazi. *Phot. :* Philippe Rousselot. *Décors, effets et costumes :* Productions de l'Ordinaire (Gilles Lacombe et Nikos Meletopoulos). *Mont. :* Tom Priestley. *Mus. :* Gabriel Yared. *Son :* Serge Guillemin. *Maq. :* Judith Gayo. *Cost. :* Michèle Hamel. *Cam. :* Dominique Bringuier. *Asst. réal. :* Gilles Legrand. *Script :* Jocelyne Rivière. *Int. :* Jason Connery, Mathilda May, Nipsey Russell, Harvey Keitel, Carole Bouquet, Michel Blanc, Katrine Boorman, Dominique Pinon, Charley Boorman, Gaetan Bloom, Pierre Forget, Seth Kibel. Dist. en France : Nef diffusion. 97 mn. Couleurs. Panavision. Dolby stéréo.





SHEENA
AFRICAN QUEEN

Inspiré d'une bande dessinée qui fit des années durant les délices du jeune public américain, Sheena quitte aujourd'hui les feuilles jaunies des albums pour surgir sur nos écrans technicolorisés avec un relief physique qui, n'en doutons pas, fera de nombreux adeptes, puisqu'il appartient à la très belle Tanya Roberts.

Essentiel atout de cette love story aventureuse au cœur de la jungle, la blonde (pour la circonstance) Tanya, si elle ne se montre guère avare de ses appâts, l'est bien davantage en ce qui concerne ses capacités de comédienne, et sa beauté ne suffit pas, hélas, à conférer à son personnage la conviction requise. Doté d'un faible argument scénaristique, traduisant une sombre et banale histoire de course-poursuite entre gendarmes et voleurs sur laquelle se greffe une exotique histoire d'amour inspirée par un goût commun pour la défense écologique, *Sheena, reine de la jungle*, superbement réalisé par le vétéran John Guillermin, s'apparente à l'un de ces dépliants, ô combien évocateurs, que vous proposent les agences de voyage. Paysages sauvages, couchers de soleil admirables, animaux férocement dociles (importés d'Hollywood pour la circonstance) sont autant de plaisirs visuels que nous offre ce film, au cours duquel (il convient de le souligner) l'on ne s'ennuie pas un instant, malgré la criante bêtise et la naïveté de sucre d'orge qu'il recèle, et dont on finit par rire franchement, tant tout cela s'avère puéril. Outre ces attraits exotiques, demeurent donc ceux que nous offrent, bien sûr, l'admirable plastique de Tanya Roberts, largement exploitée par une caméra insistant à outrance sur ses moindres charmes dont aucuns ne peut échapper à l'œil du spectateur (souvent rêveur), et la merveilleuse musique de Richard Hartley, dont les puissants accents évocateurs des *Chariots de feu* laissent perplexes quant à l'utilisation qui en est faite ici.

De la vision de ce *Sheena, reine de la jungle* subsiste le souvenir d'un agréable spectacle, cependant consternant si l'on sait que sa réalisation a successivement requis la collaboration de plusieurs scénaristes et quelques longues années d'un labeur dont on recherche en vain la trace au cœur de cette jungle...

Cathy Karani

Production : Columbia. *Prod. :* Paul Aratow. *Réal. :* John Guillermin. *Prod. Ex. :* Yoram Ben Ami. *Prod. Ass. :* Christian Ferry, Maggie Cartier. *Scén. :* David Newman et Lorenzo Semple Jr., d'après une histoire de D. Newman et Leslie Stevens. *Phot. :* Pasqualino De Santis. *Architecte-déc. :* Peter Murton. *Dir. art. :* Malcolm Middleton. *Mont. :* Ray Lovejoy. *Mus. :* Richard Hartley. *Son :* Brian Simmons. *Déc. :* Ian Watson. *Cost. :* Annalisa Nasalli-Rocca. *Effets spéciaux :* Peter Hutchinan. *Coordination des effets spéciaux :* Bob Nugent. *Dressage des animaux :* Hubert G. Wells. *Asst. réal. :* Pat Clayton, Tom Mwenzi (Kenya), Michael Zimbrich (2e équipe). *Int. :* Tanya Roberts (Sheena), Ted Wass (Vic Casey), Donovan Scott (Fletcher), Elizabeth de Toro (Shaman), France Zobda (La comtesse Zanda), Trevor Thomas (Le prince Otwani), Clifton Jones (Le roi Jabalani), John Forgeham (Jorgensen), Errol John (Bolu), Sylvester Williams (Juka). Dist. en France : Warner-Columbia. 117 mn. Metrocolor-Panavision. Dolby Stéréo.

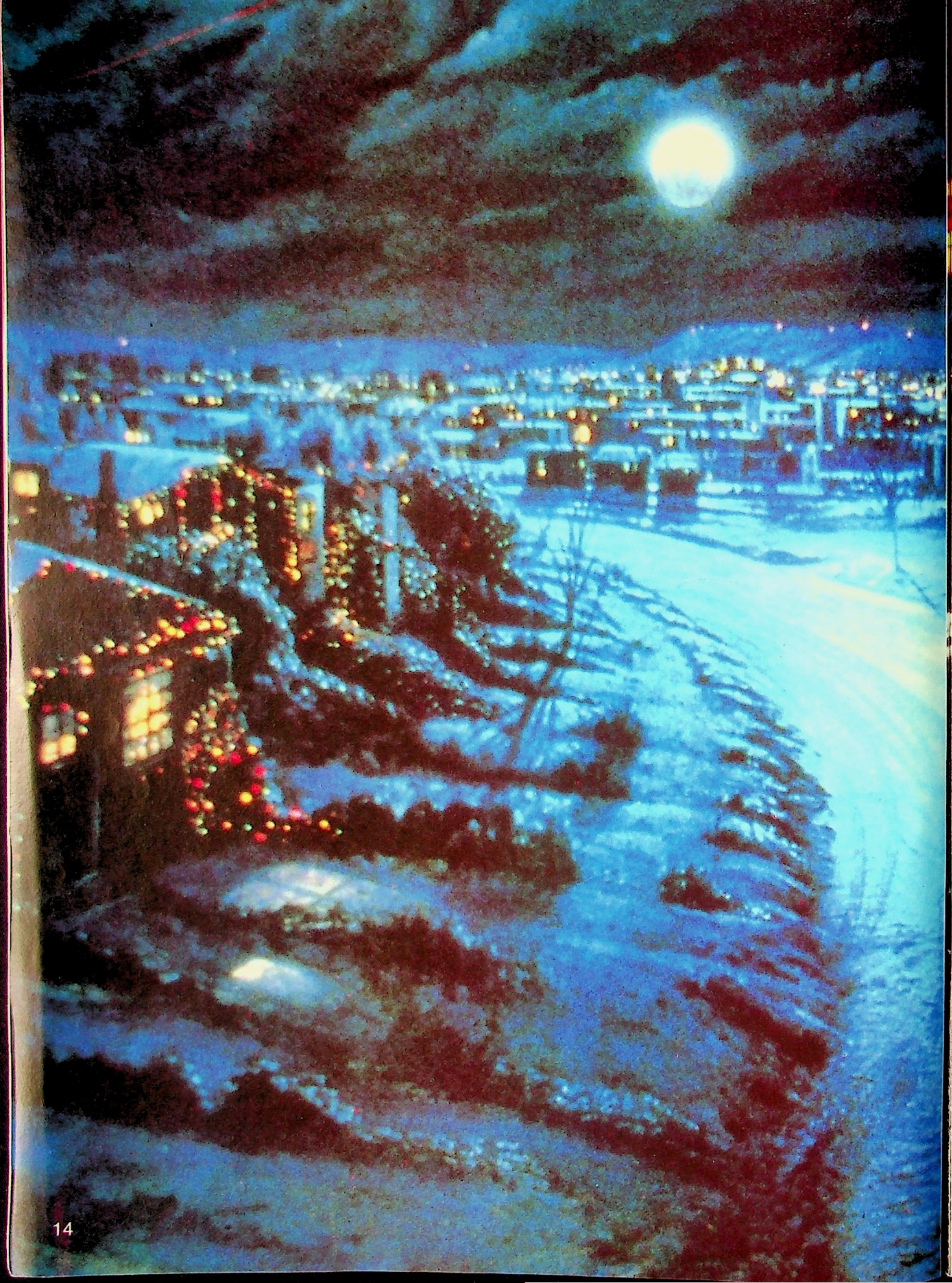


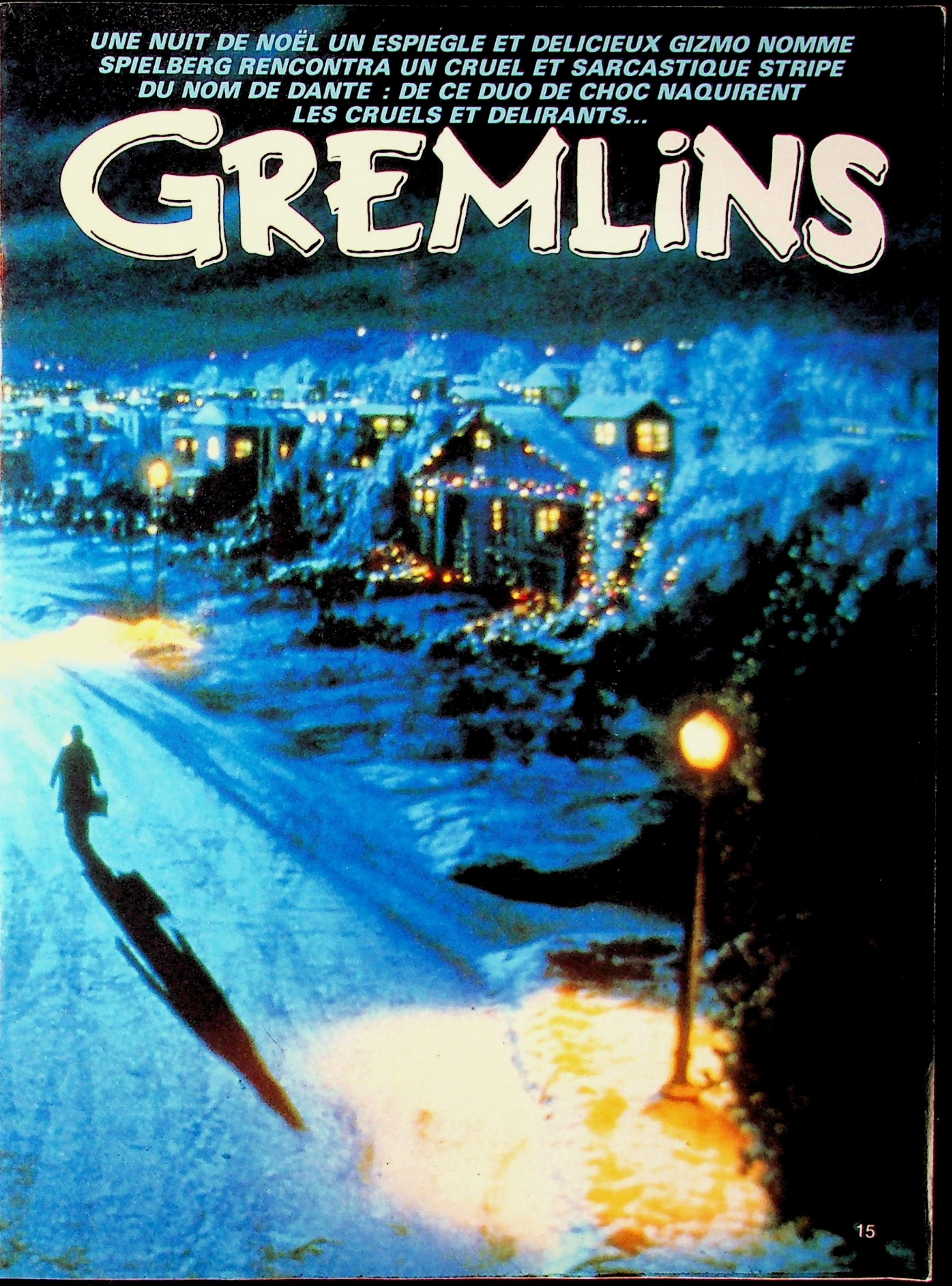
TABLEAU DE COTATION

CK : Cathy Karani. **GP** : Gilles Polinien. **RS** : Robert Schlockoff. **AS** : Alain Schlockoff. **CS** : Claude Scasso. CV : Caroline Vié.

TITRE DU FILM	CK	GP	JCR	RS	AS	CS	CV
BLASTFIGHTER	2	2	1		3		0
GREMLINS	4	4	2	3	4	4	4
L'HISTOIRE SANS FIN	2	2	1		2	3	3
1984	3		2	3	2	4	3
NEMO	1	0	1	1	1	0	
LES RUES DE FEU	3	3	2	3	4	2	3
SHEENA	1	2	1		1	1	1
S.O.S. FANTOMES	2	3	3		2	4	4

4 : Excellent — 3 : Bon — 2 : Intéressant — 1 : Médiocre — 0 : Nul




UNE NUIT DE NOËL UN ESPIEGLE ET DELICIEUX GIZMO NOMME SPIELBERG RENCONTRA UN CRUEL ET SARCASTIQUE STRIPE DU NOM DE DANTE : DE CE DUO DE CHOC NAQUIRENT LES CRUELS ET DELIRANTS...
GREMLINS

Le vice et la vertu, version Gremlins, ou la tendre pudeur du délicieux Gizmo confronté à Stripe, son violent alter-égo...

« GREMLINS » OU : DU BIENFAIT DES CAUCHEMARS SUR LA CREATION CINEMATOGRAPHIQUE...

ENTRETIEN AVEC CHRIS COLUMBUS

PAR BRIAN LOWRY

Lorsque nous étions petits, nous savions tous qu'il y avait, dans le placard de notre chambre, des monstres qui ne sortaient que la nuit pour se livrer à toutes sortes de diableries ; Chris Columbus aussi, seulement il se souvient particulièrement bien de ces ombres qui, l'espace d'un bref instant, semblaient s'animer et devenir *plus* que des ombres.

Autre différence avec le commun des mortels, Columbus en a fait un scénario, et Steven Spielberg lui a acheté son histoire. C'est ainsi que *Gremlins* aura été l'un des premiers projets nés de la toute nouvelle compagnie de production de Spielberg, Amblin Entertainment, et l'un des grands succès du box-office de cet été aux Etats-Unis.

A vingt-cinq ans, Columbus, qui en paraît bien cinq de moins, donnerait plutôt l'impression d'avoir été embauché pour aller chercher les sandwiches de Spielberg que pour lui vendre des scénarios ; et pourtant, au cours des trois années qui viennent de s'écouler depuis sa sortie de l'Université de New York, section cinéma, Columbus a vu adapter pour le grand écran trois de ses scénarios : *Gremlins*, *Reckless* et un troisième, moins connu, *Jocks*. Et ce n'est pas fini : il a déjà bien avancé un quatrième projet, rigoureusement secret, pour Spielberg, et un cinquième pour la Paramount !

Cette fois, c'est l'Amérique qui a découvert Chris Columbus ; et tout a commencé bien innocemment, par quelques films fantastiques et un grenier infesté de souris à New York.

« Je voulais absolument faire un film d'horreur, ou plutôt, un film de monstre », nous déclare avec enthousiasme un Columbus vautré dans un canapé de la somptueuse villa de style espagnol mise à la disposition de Spielberg par l'Universal, en guise de quartier général de l'Amblin. « Et puis *Gremlins* a évolué selon un schéma que je n'avais pas prévu.

« Il y a maintenant un certain temps, nous regardions ensemble, une de mes amies et moi, des films de l'Universal, ces vieux films fantastiques dont je raffole, comme *La Fiancée de Frankenstein*. C'était l'été de la sortie de *Hurlements*, le premier film d'horreur que j'aie vu qui ne racontait pas une histoire de psychopathe déchaîné brandissant un couteau et tuant tout ce qui bougeait — surtout quand ça portait un jupon. Je déteste ce genre de films. Eh bien, tout à fait par hasard, c'était un film de Joe Dante !

« J'ai toujours eu un faible pour les films de monstres. C'est mon premier amour. Rien d'étonnant à ce que j'aie eu envie d'en écrire un, et



un *original*. Comme me disait mon amie, le seul nouveau « monstre » qui ait vu le jour ces dernières années, c'est le requin de *Jaws*, et on n'en a pas inventé d'autre depuis *Les dents de la mer*. Il était évident que le meilleur film de monstre possible serait celui qui innoverait dans ce domaine ».

Gremlins apporte quelque chose de nouveau, c'est indéniable, et même à son auteur ; la version finalement portée à l'écran est la *huitième* mouture du scénario !

« Dans mon premier jet, *Gremlins* était un film d'horreur classique, terrifiant », raconte Columbus, « mais dès le début de notre colla-

boration - nous avons écrit les deux ou trois premiers scénarios ensemble, Steven et moi — nous ne pouvions pas nous empêcher de blaguer et tous ceux que nous rencontrions ne savaient pas faire autre chose que des plaisanteries sur *Gremlins*, de sorte que l'histoire a très vite pris un tour plus humoristique.

« Cela dit, au début déjà l'humour était présent dans l'histoire. Dès l'une des toutes premières versions du scénario, il y avait une scène qui se déroulait dans un fast-food dont je ne dirais pas le nom (rires) et qui était envahi par les Gremlins. Ceux-ci confectionnaient des hamburgers mais n'y touchaient pas ; au lieu de cela, ils trucidaient les clients et les dévoraient ! C'était une satire de la restauration rapide...

« Ce n'étaient pas les passages comiques qui manquaient, mais le scénario original était un peu trop horrifique, sinon sanglant. Il était certainement moins drôle que celui qui a été filmé ».

La conception originale du script ne cessa d'évoluer tout au long de ses réécritures successives par Columbus, Joe Dante, le réalisateur du film et son producteur, Mike Finnell.

« A chaque nouvelle mouture du script », se rappelle Columbus, « l'humour des personnages devenait plus évident. Les Gremlins n'étaient plus des monstres stéréotypés, ils adoptaient une personnalité presque *humaine*. A tel point que nous nous sommes dit, à un moment donné, que ce serait intéressant de leur faire singer les êtres humains.

DE L'HORREUR SANGLANTE A UN HUMOUR DEVASTATEUR !

« Au fur et à mesure du développement de l'intrigue, comme ils se familiarisaient avec la ville, nous voulions qu'ils donnent l'impression de devenir de plus en plus intelligents, et ils commencent à imiter les hommes ; d'où la scène du bar, et celle du cinéma.

« En fin de compte », conclut Columbus, le mélange obtenu d'humour et d'horreur est sensiblement éloigné de sa vision primitive. Mais, encore une fois, le film a un petit air de nouveauté aux yeux de tous, les spectateurs comme de son scénariste.

« Je ne vois pas à quoi on pourrait le comparer », ajoute-t-il, « je n'ai jamais rien vu de pareil. *Gremlins* est décidément un film original. Il allie des personnages formidables, formidablement interprétés, à des scènes chargées à la fois d'humour et d'un suspense haletant. Il fait mouche à tout coup grâce à Joe ».

La présence du nom de Steven Spielberg au générique pourrait suggérer à de nombreux cinéphiles qu'il s'agit, là encore, d'un « film de Spielberg », phénomène qu'avait déjà connu en 1981 le réalisateur Tobe Hooper pour *Poltergeist*.

« C'est rigoureusement un film de Joe Dante », proclame avec véhémence Columbus. « Je tiens à ce que vous le disiez bien haut. C'est peut-être aussi mon film, et celui de Chris Walas — le concepteur des effets spéciaux — de même que le film de Steven Spielberg, mais c'est avant tout Joe qui l'a mis en scène, c'est indubitable. Au moment où Joe l'a tourné, Steven était à Sri Lanka, en train de réaliser *Indiana Jones et le temple maudit* ; vous n'avez qu'à comparer les plannings de production !

« Joe a eu carte blanche ; c'est *son* film. Je ne peux pas dire plus ; ce qui me met en colère c'est qu'on puisse prétendre le contraire alors que je sais tout le mal que Joe a pu se donner pour le faire. »

Par-delà toutes les modifications qu'a pu subir son scénario original, Columbus préfère le *Gremlins* que les spectateurs verront à celui qu'il avait écrit au départ. Et il avoue bien volontiers que ç'aura été pour lui une occasion rêvée de profiter de l'expérience de toute une équipe de cinéastes dotés d'un talent immense.

« A aucun moment je ne me suis dit qu'on ne pouvait pas couper telle et telle scène, qu'elle était indispensables », affirme Columbus. « Je savais, pour avoir réalisé des films d'étudiants à l'Université et m'être plus d'une fois mis dans la peau du metteur en scène, que ce qui est écrit noir sur blanc ne rend pas toujours l'effet escompté sur l'écran. Il faut se réserver le droit à l'improvisation sur le plateau ; je ne me vois pas en train de dire à un acteur : 'C'est mon dialogue, comment osez-vous changer quoi que ce soit à ce que j'ai écrit ?' Les interprètes doivent être à l'aise dans leur texte, sinon le film aura l'air artificiel ».

Une mystérieuse boutique qui recèle d'étranges objets parmi lesquels le père de Billy va découvrir un présent particulièrement original...





C'est ainsi que Columbus admit sans trop de réticences les innombrables modifications apportées aux scènes de violence prévues au départ, ou les concessions qui lui furent imposées quant à l'animation des Gremlins.

« Dans ma première version de l'histoire, il était question d'une maison grouillant de Gremlins ; il y en avait des centaines dans tous les coins. Je faisais aussi allusion à 'cent mille Gremlins remontant la rue'. Ce n'était qu'une innocente petite ligne, mais il était impossible de le restituer à l'écran, bien sûr, de sorte que nous avons modifié le texte pour dire qu'il y avait *beaucoup* de Gremlins, mais sûrement pas une telle quantité ! » avoue-t-il.

Columbus possédait, certes, une imagination délirante, mais guère de notions sur la façon, qu'avaient ses petits monstres de parler, de se déplacer et de semer la pagaille.

« J'espérais que nous ne serions pas obigés de faire appel à l'animation image par image », explique-t-il, « parce que, ce qui marchait chez Ray Harryhausen et ce bon vieux *King Kong* fait un peu démodé aujourd'hui. Je n'aurais pas aimé que ce soient des marionnettes. Et un beau jour, quelqu'un a lu le scénario et a émis l'idée de déguiser des ouistitis... Ce que j'ai aussitôt jugé complètement dingue. »

L'EFFET DECUPLE DE L'EPOUVANTE SUGGEREE...

« Pour finir, ils sont mi télécommandés, mi mécaniques, et nous avons tourné quelques plans image par image, mais pas beaucoup. Le plus difficile, c'était Gizmo, à cause de ses dimensons réduites ».

Dans le scénario original, il n'y avait pas de Gizmo, en fait ; aucun Gremlin ne restait gentil et inoffensif tandis que ses congénères se transformaient en petits démons maléfiques. Il n'y était question, pour l'essentiel, que d'une multitude de sales petits Gremlins grouillant dans la ville qu'ils saccagaient en mettant ses habitants à mal.

« Au départ, c'était une histoire passablement violente », admet Columbus. « La violence a été sensiblement atténuée, avec pour résultat que le film n'en est que plus inquiétant. Tout jeune, j'ai appris une bonne chose, c'est que ce qu'on ne montre pas fait plus peur que ce qu'on montre. Pour obtenir plus, il faut en faire moins. Les scènes les plus terrifiantes sont celles dans lequelles on ne voit pas un seul Gremlin.

« Lorsque nous sommes arrivés à bout du huitième scénario, j'avais pratiquement la même vision des choses que Joe. Le film n'a plus grand'chose à voir avec ma première version, mais c'était une expérience hautement enrichissante ».



Si l'on en croit Columbus, il faut un minimum de culture pour apprécier *Gremlins* à sa juste valeur. C'est que le film suscite intentionnellement des sentiments mitigés envers les Gremlins : « Dans certaines scènes, il est probable que le public ne saura pas trop quoi penser de ce qu'il voit. Lorsque les Gremlins entrent dans la salle de cinéma, on n'a qu'une seule idée : 'il faut tuer ces sales bêtes', mais au moment où ils regardent *Blanche-neige et les sept nains*, quand Billy explique à Kate qu'ils donnent l'impression d'aimer ça, on commence à se dire que les Gremlins sont mauvais, d'accord, qu'ils ne sèmeront que le malheur et la terreur partout où ils passeront, on le sait, mais voilà : on les regarde se projeter *Blanche-neige* et on ne peut pas s'empêcher de penser : « Ça leur plaît... ».

« C'est un peu comme si on se retrouvait à table avec un assassin ; il a tué sept personnes, et pourtant il est aimable et sa conversation est intéressante. Cette scène n'empêche pas de penser que ces créatures sont fondamentablement mauvaises ».

Les personnages féminins du film inspirent également une certaine fierté à Columbus ; il faut dire qu'ils montrent une combativité non négligeable...

« J'ai toujours été outré par le fait que les films ne montraient jamais les femmes qu'en train de sangloter, de pleurnicher ou de faire la petite fille », déclare le scénariste. « Ça vient sans doute du fait que, depuis le début, ce sont presque uniquement des hommes qui font les films. Si je déteste les films sanglants, c'est en partie en raison de leur brutalité et de leur mysogynie. Ça m'agace de voir les femmes se comporter aussi passivement dans ces films.

« Dans *Gremlins*, ça ne se passe pas comme ça : Kate, le personnage incarné par Phoebe Cate, se défend énergiquement, et lorsque la mère de Billy (Frances Lee McCain) entre dans la cuisine, elle tient bon ! Pour moi, c'est la meilleure scène du film, là, elle protège sa maison, elle fait réellement preuve de courage ».

Ce qui n'est pas plus étonnant que le jour où son agent informa Columbus que Spielberg avait pris une option sur son scénario, écrit en manière de plaisanterie, pour ainsi dire, et qui miraculeusement échoua sur le bureau de Steven Spielberg. En tant que fan de Spielberg, Columbus ne redoute pas l'étiquette de « *E.T.* avec des dents » qui a été accolée à *Gremlins* avant même la « première ».

« C'est drôle comme ces étiquettes sont souvent collées à rebours », comment Columbus, « parce que *Gremlins* a été écrit avant le tournage d'*E.T.* ! On peut dire ce qu'on veut du film, évidemment, mais moi qui ai été associé au projet dès le début, et pour cause, je ne le vois pas du tout comme ça.

« Néanmoins, cela ne me gêne pas. Après tout, quant à être associé à un film, si c'est inévitable, autant que ce soit l'un des plus grands films de l'histoire du cinéma, non ?

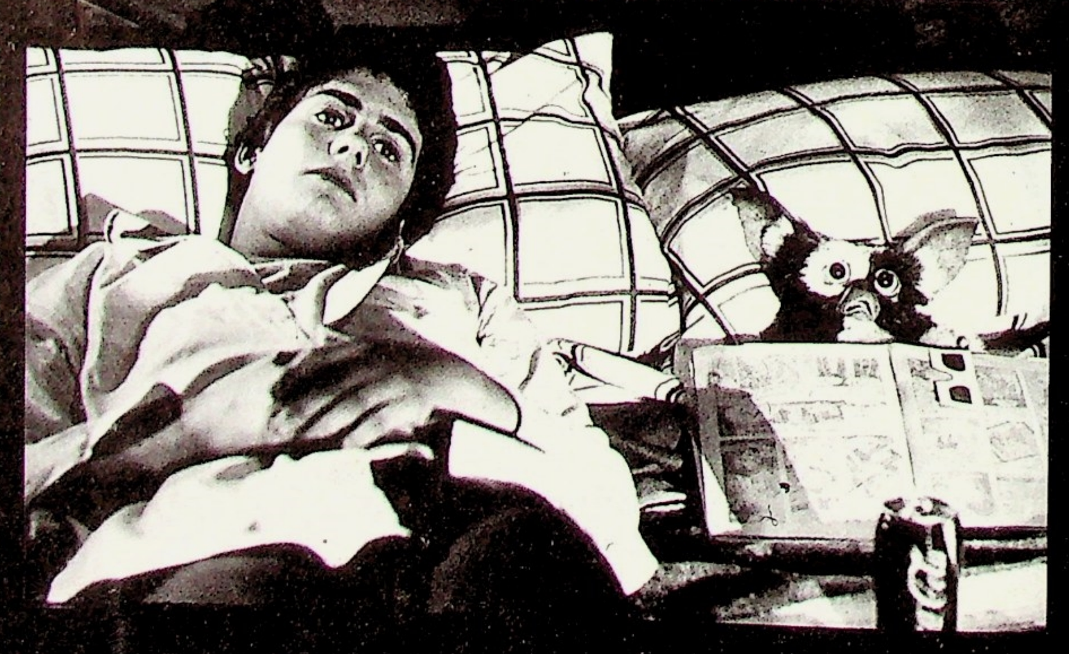
UN REVE ENFIN DEVENU REALITE...

« Steven avait déjà acheté *Gremlins*, bien avant la sortie d'*E.T.* ; il était d'autant plus excitant pour moi de voir par la suite *E.T.* et de me rendre compte que c'était avec son auteur que j'allais travailler. Je pense qu'*E.T.* est son meilleur film, et j'étais d'autant plus enthousiasmé ».

Pour Chris Columbus, la vie n'a pas toujours été faite de conte de fées et de bicyclettes qui vous emmènent dans la lune. Celui-ci, qui est né en Pennsylvanie et a été élevé « dans une petite ville industrielle de l'Ohio », a toujours rêvé de sortir de ce milieu. « Et pour s'en sortir, il n'y a que deux solutions : faire des films ou devenir une grande vedette du rock'n'roll, » dit-il plaisamment. « Et comme je n'avais guère de chances de devenir une grande vedette de rock... »

Eh bien, il découvrit un troisième

L'adorable Gizmo, bien que fort surpris, n'en est pas moins sensible aux attraits de notre civilisation...





Tour à tour charmants, cruels ou audacieux, les Gremlins n'en font pas moins preuve d'une vive intelligence, ainsi que le démontre le choix de leur lecteur !

moyen : « Pendant un moment, je m'étais mis en tête de devenir un grand dessinateur très commercial », nous révèle-t-il. « J'allais monter à New York et dessiner pour les Marvel Comics, et ce serait la grande vie tous les jours »

Il finit bien par monter à New York, mais pour entrer dans une école de cinéma.

Mais Columbus pense qu'il est préférable de ne pas confondre ses deux passions pour le cinéma et les bandes dessinées : « Si je pensais qu'on peut adapter *Spider Man* au cinéma, je le ferais », dit-il d'un ton rêveur, « mais honnêtement, je ne vois pas comment on pourrait s'en sortir pour que ça reste plausible. Voilà un vrai défi à relever pour un scénariste ou un réalisateur.

« Ces héros ont une existence propre, chacun dans son univers particulier. La seule fois où j'ai vu une adaptation réussie, c'est le premier *Superman*. C'est très difficile. Je voudrais voir un metteur en scène comme Dante s'y risquer »

A l'école, Columbus se retrouva dans un groupe de metteurs en scène en herbe ; ils partageaient un grenier miteux qui devait lui fournir une bonne dose d'inspiration pour *Gremlins*.

« Nous étions envahis par les souris », se rappelle-t-il. « La nuit, on les entendait galoper dans tous les sens. C'était terrifiant. Et j'avais horriblement peur, lorsque j'étais allongé sur le canapé, la nuit, et que ma main pendait sur le côté, qu'elles viennent me grignoter les doigts ! »

C'est alors que Columbus se mit à écrire, et que l'un de ses cauchemars se réalisa : avec *Reckless*, il fut, selon ses propres termes, « traité comme un jeune scénariste débile venu de sa campagne.

« C'était tout à fait dans la tradition hollywoodienne du scénariste qui débarque et qui apporte un scénario ; il est accepté et ces gens-là en font ce qu'ils veulent.

« Quand j'ai vu le film, deux mois avant la sortie, j'ai craqué et je me suis mis à pleurer. Le pire, ça été ça : voir ce qu'ils en avaient fait. *Reckless* était exactement ce que les critiques en ont dit ; personne ne s'y est trompé.

« Je n'ai jamais eu le moindre contact ni avec la production ni avec le réalisateur ; je n'ai pas eu mon mot à dire. C'était un sentiment épouvantable ». Il éclate d'un rire amer « Il faut croire qu'il y avait des Gremlins sur le plateau lors de ce tournage ! »

Si *Gremlins* est un rêve devenu réalité, après le cauchemar de *Reckless*, la concrétisation de ses plus grands espoirs serait qu'on lui donne l'occasion de mettre lui-même son film en scène.

« J'ai eu envie de faire de la mise en scène depuis le début », admet Columbus. « Je considère que l'écriture de scénarios n'est qu'un premier pas dans cette direction. Je grille d'envie de faire de la réalisation, et on m'a dit à l'école que la meilleure façon d'y arriver, c'était de commencer par écrire des histoires.

« N'importe comment, en ce moment, je ne pourrais pas mettre en scène les scénarios que j'écris ; ils mettent en jeu trop d'effets spéciaux, et le budget en est trop important. Je préférerais commencer par un film à petit budget, une étude psychologique ou quelque chose de similaire ».

Pour l'instant, le jeune scénariste n'a pas à se plaindre : il a plusieurs scripts en chantier et, à l'âge de vingt-cinq ans, a tout le temps de faire de la mise en scène avant de prendre sa retraite ! D'ailleurs, tout cela, il le sait depuis le début.

« J'ai toujours que j'y arriverais », dit Christopher Columbus. « Tous ceux qui font du cinéma ont une histoire différente à raconter sur la façon dont ils sont entrés dans la profession. Il n'y a pas de plans de carrière dans ce métier. Si je ne faisais pas ce que je suis en train de faire en ce moment, je ferais autre chose, n'importe quoi d'autre, pour y arriver. Je m'exercerais peut-être à franchir les palissades de l'Universal ou de l'Amblin au saut à la perche, mais j'y arriverais : j'entrerais, et je ferais des films ! »

(Trad : Dominique Haas)



DE LA RUDE TÂCHE D'ANIMER DES MONSTRES OU : L'ENFER DE DANTE !

ENTRETIEN AVEC JOE DANTE

Par Randy et Jean-Marc Lofficier

Il ne viendrait certainement à l'idée de personne d'aller raconter que Joe Dante a passé sa vie à faire des films d'Art et d'Essai, mais de son propre aveu, *Gremlins* serait son film le plus commercial à ce jour… Cette production, placée sous le nouveau label de Spielberg, est en tout cas le premier des films de Dante à avoir eu les honneurs d'une campagne de publicité et de merchandising massive, du genre de celles qui ont valu le succès que l'on sait aux précédentes entreprises de Spielberg, notamment *E.T.*.

Nous nous sommes entretenus avec son réalisateur alors que *Gremlins* était au stade final de la post-production. On ignorait tout alors de l'accueil que le public américain allait lui réserver. *Gremlins* devait sortir le 8 juin, en même temps que trois autres productions très attendues, toutes destinées au même public, et personne n'aurait joué sa tête sur le succès de ce conte de fées d'un genre un peu spécial, face à des films comme *Les rues de feu*, *S.O.S. Fantômes* et *Top Secret*.

Excentriques et ravageurs en diable, les Gremlins s'adonnent, indifféremment et avec un savoureux plaisir, aux joies du vandalisme...

Comme à son habitude, Dante devait ponctuer notre entretien de commentaires saugrenus et d'éclats de rire communicatifs. Son plus grand regret, à l'issue des longs mois de travail qu'il aura consacrés à *Gremlins*, est que c'est la période de sa vie où il sera le moins allé au cinéma, faute de temps…

L'histoire a-t-elle connu beaucoup de changements depuis le premier scénario ?

Oh oui ! Au départ, c'est Chris Columbus, qui avait vingt ans à l'époque, qui l'avait jetée sur le papier comme d'autres font une partie de flipper. C'était un petit film d'horreur amélioré, mais sans rien de très original ; tous les Gremlins étaient alors de sales monstres, y compris Gizmo. En fait il n'y avait pas de Gizmo ! Et l'activité principale de ces créatures consistait à dévorer les gens tout crus. Elles étaient perpétuellement affamées. Il y avait une scène dans un MacDonald où tout le monde finissait mangé par les monstres… sauf les hamburgers. Sur toutes les tables on retrouvait des cadavres à moitié grignotés par tous les bouts, mais les hamburgers étaient intacts : pour rien au monde les Gremlins n'y auraient touché. En-

fin, dans l'ensemble, l'affaire était un peu macabre pour nous.

Et puis peut-être que la Direction de MacDonald aurait préféré que les hamburgers soient dévorés comme le reste.. ?

Peut-être. Sûrement, même, mais c'était bien plus drôle ainsi. Disons que le projet de Columbus était beaucoup plus visuel que ce que nous en avons finalement tiré. Le films est moins sinistre et plus amusant. Ce n'est vraiment pas un film sérieux. Il s'y trouve des détails farfelus, très intéressants en eux-mêmes, et le scénario est si peu logique que le fait de le traiter sur le mode grave et sérieux n'y aurait probablement pas apporté grand chose de plus.

L'ARBITRAIRE DES CONTES DE FEES...

Avez-vous essayé de le rendre plus vraisemblable ?

Pendant un moment, nous nous sommes pris au jeu d'essayer de justifier le moindre détail du scénario. C'est ainsi, par exemple, que j'étais agacé par le fait que les Gremlins puissent se promener dans la neige alors qu'ils ne supportaient pas l'eau. Nous avons donc rajouté une ligne dans le script pour préciser que l'eau ne les faisait souffrir qu'à partir d'une certaine température — réplique que nous avons dûment mise dans le film. Ce n'est qu'au moment de monter la scène que nous nous sommes rendus compte que ça n'avait vraiment aucune importance, au fond, tant que nous assumions la logique interne du sujet.

N'importe comment, toute l'histoire est une sorte de conte de fées. Nous avons donc élagué pas mal de choses, comme les préceptes du petit garçon chinois expliquant au père qu'il ne faut pas faire telle et telle chose. Tout d'un coup, le fait que le père le croie et prenne ses théories au sérieux nous a paru tellement arbitraire que nous avons rajouté une scène au cours de laquelle le père répète la leçon à sa famille et conclut en disant : « D'accord, je trouve ça complètement idiot, mais nous ferions peut-être d'écouter ce qu'ils nous disent ».

Au moment de commencer la sonorisation du film, nous avons regardé tout cela d'un œil critique et nous nous sommes aperçus que la force de *Gremlins* résidait justement dans les éléments arbitraires qui en faisaient une sorte de conte de fées pour adulte : si l'on veut que l'histoire ait un sens, il faut y croire, admettre tous ces détails. En les tournant en dérision, en suggérant seulement qu'il pouvait y avoir là quelque chose de bizarre,



...du 7ème art, ou de la mécanique, avec une massacrante dextérité !



nous nous coupions l'herbe sous le pied : nous enlevions à l'aventure tout ce qu'elle pouvait avoir de convaincant, dans une certaine mesure. Le film est donc maintenant là, tel quel. Il est à prendre ou à laisser. Ou bien on aime l'histoire ou bien pas du tout. Et si on ne l'aime pas, ce ne sont pas les motifs qui manqueront ! Mais si on l'aime, tout peut avoir une signification, même échevelée.

LA REALISATION DES GREMLINS : UN EXPLOIT TECHNIQUE !

Le film est particulièrement riche d'effets spéciaux...

Ce sont les petites créatures qui *sont* les effets spéciaux ! Mais on les voit tellement souvent et il y en a tellement que ce n'était pas une petite affaire. Tout a été tourné en deux fois : d'abord la scène avec les acteurs et le décor et ensuite les effets spéciaux, mais pour finir, les effets spéciaux ont pris autant de temps, sinon plus, que les prises de vues de la première équipe.

Lorsque j'ai lu le scénario pour la première fois, j'ai pensé que tout serait filmé image par image, mais j'ai changé d'avis depuis : si nous nous en étions tenus à ma première idée, nous en aurions encore pour deux ans ! Il y avait tellement de plans avec les créatures que nous n'y serions jamais arrivés. Pour finir, il n'y a qu'un plan animé image par image. En étudiant le problème à fond, nous avons réussi à tourner presque tout ce qui avait été prévu dans le script sans faire trop de compromis. Il y avait tellement de monde sur le plateau pour la manipulation des fils et autres cables qu'on ne pouvait plus marcher ! L'exploit des acteurs qui ont réussi à ne pas se casser la figure à tout bout de champ est à mettre au crédit du film : dans le bas de chaque image, il faut bien se dire qu'il y avait cinq personnes au bas mot, et que les acteurs étaient obligés de passer par-dessus toutes les fois qu'ils faisaient un pas. Je n'ai jamais tourné dans des conditions aussi pénibles.

J'imagine que les Gremlins étaient trop petits pour être incarnés par des acteurs en chair et en os ?

C'était impossible, en effet. Au départ, un dresseur nous a apporté un singe arboricole que nous pensions déguiser en Gremlin.

Et puis Steven m'a raconté comment il avait essayé d'utiliser des singes pour faire les extra-terrestres de *Rencontres du Troisième type*, et que tout ce qu'ils avaient trouvé le moyen de faire, c'était d'arracher leur costume pour galoper dans le studio en lançant à la tête des techniciens tout ce qui passait à portée de leurs petites pattes, ce qui m'a définitivement guéri. Ça n'aurait pas marché, n'importe comment. On leur aurait demandé des choses trop compliquées. C'était déjà bien assez difficile comme ça pour de vrais acteurs, alors pour leurs petites cervelles de singes...

Le tournage n'a certainement pas été dépourvu d'incidents amusants...

Ça non ! Déjà, les acteurs étaient tous remarquables et leur simple présence, un régal. La distribution est l'un des atouts majeurs du film. C'est Susan Arnold qui a fait le casting.

La simple présence de Keye Luke était une joie de tous les instants. Il a quatre-vingt ans, mais on lui en donnerait cinquante, et il faut l'écouter raconter ses histoires... Il n'a oublié aucun des aphorismes de ses films de Charlie Chan, et il vous les ressort à volonté ; des choses comme : « Puisse votre ombre se promener toujours dans des endroits agréables ». C'est un homme merveilleux, délicieux, et



Si le pauvre Gizmo semble consterné par l'attitude de ses congénères, ceux-ci n'en goûtent pas moins, et avec un féroce appétit, aux appâts de la société de consommation.

L'HISTOIRE SANS FIN

Die Unendliche Geschichte. Allemagne. 1984. Un film réalisé par Wolfgang Petersen • **Scénario :** W. Petersen, Herman Veigel • **Directeur de la photographie :** Jost Vacano • **Montage :** Jane Seitz. • **Musique :** Klaus Doldinger et Giorgio Moroder • **Décors :** Rolf Zehetbauer • **Son :** Mike Le Mare • **Superviseur effets spéciaux optiques :** Brian Johnson • **Conception des costumes et créatures :** Ul De Rico • **Distributeur :** Warner-Columbia • **Durée :** 94 mn. • **Sortie :** le 21 novembre 1984 à Paris.

Interprètes : Barret Oliver (Bastien), Noah Hathaway (Atreyu), Tami Stronach (la Petite Impératrice), Moses Gunn (Cairon), Patricia Hayes (Urgl), Sudney Bromley (Engywook).

Le sujet : « Depuis la mort de sa mère, Bastien, dix ans, vit replié sur lui-même. Un jour, il découvre un livre au titre énigmatique : « L'histoire sans fin... ». Dès les premières pages de lecture, Bastien se sent entraîné dans un univers merveilleux : le Pays Fantastique, où se matérialiseront d'étranges créatures... ».

L'Ecran Fantastique vous en dit plus : Pour concrétiser sur l'écran l'univers magique de *L'histoire sans fin*, Wolfgang Petersen s'est entouré d'environ 200 artistes et techniciens. Aboutissement de deux années de travail dans l'un des studios les plus modernes d'Europe, le film comporte plus de 300 plans d'effets spéciaux, des prises de vue assistées par ordinateur, et beaucoup d'effets qui n'avaient jamais été employés en aussi grand nombre dans un film allemand. « Les protagonistes sont chaleureux, touchants et drôles », précise Wolfgang Petersen. « Il fallait raconter leur aventure sans les étouffer sous le poids des trucages. *L'Histoire sans fin* traite, fondamentalement, de l'importance de l'imagination : si les gens perdent le goût de rêver, de créer leur propre monde intérieur pour lutter contre la grisaille du quotidien, ils ne survivront pas... ». Né en 1941, le réalisateur a commencé une carrière d'assistant à 19 ans, à l'Ernst Deutch Theater de Hambourg. De 1966 à 69, il étudie la comédie, mais renonce à devenir acteur et entre à la Film und Fernsehacademie de Berlin, où il s'initie à la mise en scène. Il tourne en 1970 son premier moyen-métrage, et signe l'année suivante son premier téléfilm : *Blechschadene*. Il a obtenu, avec *Das Boot (Le bâteau* - 1981) les plus grosses recettes internationales jamais réalisées pour une production allemande, ainsi qu'une nomination à l'Oscar (meilleure réalisation, meilleur scénario).

Superviseur des effets spéciaux et des trucages optiques, Brian Johnson a travaillé plus de deux ans sur le film. Couronné à l'Oscar pour *Alien* et *L'empire contre-attaque*, il a également reçu une nomination en 1982 pour *Le dragon du lac de feu*. Johnson a débuté dans le cinéma anglais comme assistant-cadreur et s'est intéressé très tôt aux applications de l'informatique en matière de photo. Il travailla d'abord aux côtés d'illustres spécialistes comme Les Bowie et Douglas Trumbull (*2001*) et réalisa notamment les effets visuels de *The Tamarind Seed (Top secret)* et *La revanche de la panthèse rose* de Blake Edwards avant de collaborer à *Alien*. Colin Arthur, superviseur des maquillages spéciaux et sculpteur, est également d'origine anglaise. Il commence sa carrière de sculpteur après 5 ans d'études à la City and Guild School de Kensington. Pendant plusieurs années, il se consacre au portrait et fournit notamment le célèbre Musée de Cire de Madame Tussaud avant de faire son entrée au cinéma sur *2001*. Depuis, il a collaboré à de nombreuses productions à gros budget, dont *La bataille d'Angleterre* et *Les diamants sont éternels* de Guy Hamilton, *La fille de Ryan* de David Lean et *Les diables* de Ken Russell. Il a également secondé Ray Harryhausen sur *Le voyage fantastique de Sinbad* de Gordon Hessler et *Sinbad et l'œil du tigre* de Sam Wanamaker, et travailla, plus récemment, sur le *Dracula* de John Badham et *Conan le barbare* de John Milius. Ingénieur animatronicien, Giuseppe Tortora est l'un des pionniers de la télécommande. Il a travaillé pendant 30 ans dans un laboratoire subventionné par l'Etat italien, où il mit au point le plus petit engin téléguidé et le plus petit récepteur radio du monde ; au cours des dernières années, il s'est formé aux techniques d'animation électroniques (« animatroniques ») aux côtés de Carlo Rambaldi et a notamment assuré la réalisation technique des extraterrestres de *Rencontres du 3e type*.



J'AI RENCONTRE LE PERE NOEL

France. 1984. Un film réalisé par Christian Gion ● **Scénario** Christian Gion et Didier Kaminka ● **Directeur de la photographie** Jacques Assuerus ● **Montage** Pauline Leroy ● **Musique** Francis Lai ● **Son** Bernard Aubouy ● **Décors** Patrice Renault ●**Production** Lapaca Productions● **Distributeur** Distributeurs Associés ●**Durée** 85 mn ● **Sortie** le 5 décembre 1984 à Paris.

Interprètes : Karen Cheryl (l'institutrice et la fée Marie-Ange), Armand Meffre (le Père Noël), Alexia Haudot (Elodie), Eric Chapuis (Simon), Dominique Hulin (Marcel/l'Ogre), Héléne Zidi (Mère de Simon), Jean-Louis Foulquier (Grand'mère de Simon).

L'histoire : « Simon, 7 ans, est un petit garçon malheureux : ses parents ont disparu en Afrique et sont tenus pour morts. Noël arrive, et lorsque la maîtresse d'école demande aux enfants ce qu'ils attendent du Père Noël, Simon répond : « Je veux revoir papa et maman ! ». Quelques heures plus tard, à l'occasion d'une visite guidée à l'aéroport de Roissy, avec sa classe, Simon découvre émerveillé, sur un panneau lumineux, le nom de Rivaniemi ; nom magique car — c'est la maîtresse qui l'a dit — l'endroit où vit le Père Noël, dans le Grand Nord. Il embarque donc plein d'espoir pour cette destination mystérieuse, avec une petite copine, Elodie. Simon et Elodie se retrouvent bien vite au milieu de la forêt peuplée de loups, d'ombres impressionnantes. La mort par le froid les guette... »

L'Ecran Fantastique vous en dit plus : Né le 10 mars 1940 à Tarbes, Christian Gion sera, de 1964 à 1975, producteur-réalisateur à Cinéma et Publicité. Simultanément, collaborateur à l'émission de Daisy de Galard : « Dim Dam Dom ». De 1967 à 1975 : production de films publicitaires avec les Films du Cercle (1 000 films environ et In Magazine avec Jeanne Moreau). Actuellement, il est producteur-réalisateur par l'intermédiaire de la société Lapaca Productions. Principaux films : *C'est dur pour tout le monde* (1973), *Les jardins des supplices* (1975), *One Two Two* (1977), *Le Pion* (1978), *Le gagnant* (1979), *Le bourreau des cœurs* (1983). « Il y a des images qui galopent dans la tête et que l'on a envie de voir sur un écran », déclare-t-il. « Aussi loin que mes souvenirs cinématographiques remontent, je ne me souviens pas d'avoir vu au cinéma le Père Noël et son traîneau tiré par les six rennes de la légende. C'est pour cette raison précise qu'une équipe de 85 Français s'est retrouvée en avril 1984 à Ivalo, en Laponie finlandaise, à quelque 1 000 km au nord du cercle polaire. Dans le film, le petit garçon qui va voir le Père Noël pour que celui-ci retrouve ses parents a toujours avec lui un petit papier que lui a remis son père, sur lequel on peut lire. « Dans la vie, lorsque l'on veut quelque chose très fort, on finit toujours par l'avoir ». C'est une « devise » qui m'a beaucoup aidé pendant le tournage, elle plaît beaucoup aux Etats-Unis, où le film est sorti en première mondiale ».

J'ai rencontré le Père Noël est le premier film de cinéma de Karen Cheryl, pour laquelle Francis Lai a écrit 5 chansons originales en français et en anglais. Elle prépare avec le même compositeur et le même réalisateur *Monte-Carlo Cinderella*, une super-production chantée et dansée qui sera entièrement tournée à Monte-Carlo au printemps 85.

Armand Meffre incarne le Père Noël. Après avoir reçu une solide et paternelle formation de viticulteur vauclusin, il opta pour le théâtre en 1956. Il eut la chance de débuter chez Roger Planchon qui lui confia tout de suite des rôles importants ; entre autres, ceux de Georges Dandin de Molière et de Paolo Paoli de Arthur Adamov. Plus tard, le rôle de Pastouret du feuilleton TV *« Maurin et les Maures »* le fit connaître du grand public. Plus récemment, il fut le paysan Delmas dans une série TV de FR3 portant les titres de « Les Lavandes et le Réséda », « Les Lavandes et la liberté » et « Batailles pour les Lavandes ». Pour ces trois films, le réalisateur Jean Prat et Alexandre Rivemale en firent également leur co-scénariste. En 1981, il tient le rôle de Lopis dans la série « La fin du marquisat d'Aurel » diffusé par A.2. Dernièrement Meffre a tenu le rôle de Moïse dans *Le pays bleu* de Jean-Charles Tachella.



CHRISTIAN GION
présente

KAREN CHERYL

J'AI RENCONTRÉ LE PÈRE NOËL

un film de CHRISTIAN GION

scénario original de
CHRISTIAN GION
adaptation et dialogues de
DIDIER KAMINKA
musique de FRANCIS LAI
dirigée par ROLAND ROMANELLI
copyright Editions 23
avec KAREN CHERYL
et ARMAND MEFFRE
Emerick CHAPUIS et la petite Alexia
Hélène Zidi · Jean-Louis Foulquier · Jeanne Herviale · Dominique Hulin et Baye Fall

montage PAULINE LEROY

Au-delà du monde reel...
le royaume de l'imaginaire.

L'HISTOIRE SANS FIN

un film de WOLFGANG PETERSEN



L'efficacité ne se mesure pas à la taille, ainsi que le démontre le machiavélique Stripe à travers la poursuite endiablée dans le supermarché.

pourtant son rôle n'est pas exactement à la gloire de la race jaune. Mais enfin, c'est un conte de fées ! Voilà un personnage stéréotypé très attachant, typique de la représentation du Chinois tel qu'on le montrait dans les années trente et tout à fait approprié à l'intrigue du film ; au début, on ne sait pas où on est, où se trouve cette ville chinoise : aux Etats-Unis, ailleurs... C'est plus un état d'esprit qu'un endroit localisé géographiquement.

UN TANDEM DE CHOC : STEVEN SPIELBERG ET JOE DANTE !

Vous êtes l'une des rares personnes, sinon la seule, à avoir jamais mis en scène Steven Spielberg...

C'est vrai ! Steven passait par là le jour où nous tournions la scène avec Robbie le Robot et Bob Burns, le propriétaire de la Machine à explorer le temps créée pour le film de George Pal. Ça se passe dans une sorte de concours Lépine, et nous avons utilisé ces éléments comme fonds, dans le décor. Steven s'était cassé le pied ; il était dans le plâtre, et ça ajoute une note insolite à la scène. Il se déplace dans une petite voiture électrique, couvrant la voix de l'acteur. Dans le fond, il se passe quelque chose de bizarre : lorsqu'on revoit l'endroit où se trouvait la Machine à explorer le temps, celle-ci a disparu ! Et le type qui était assis dedans s'est évidemment volatilisé. Pour moi, c'était un clin d'œil en passant ; je ne m'attends pas vraiment à ce que les spectateurs le remarquent ou y prêtent trop attention.
Mais c'est la seule fois qu'il est venu voir ce qui se passait sur le plateau.

Et vous avez filmé Jerry Goldsmith, par la même occasion.

Oui. Dans la même scène. Mais il s'est plaint que je ne lui avais pas donné suffisamment d'instructions, et il a raison. Je ne m'en suis rendu compte que la dernière fois que je me suis projeté la séquence : il regarde tout le temps droit dans la caméra... Mais enfin, c'est un grand moment de cinéma.

On retrouve aussi pour ce film le bon vieux logo de la Warner Bros...

Pure coïncidence : je crois qu'ils voulaient l'utiliser pour *Swing Shift* mais qu'ils ne l'ont pas retrouvé ! Quant à nous, lorsque nous avons manifesté le désir de le reprendre, nous avons un peu revu et corrigé le nouveau logo de la Warner signé Saul Bass, avec les petits vers de terre, pour nous rapprocher plutôt de l'ancien.
Et puis nous avons demandé à Jerry de réorchestrer la bonne vieille musique de Max Steiner qui accompagnait le début de tous les films de la Warner, dans le temps. Pout commencer il n'était pas content du tout, et puis il s'est piqué au jeu, et je crois qu'il s'est bien amusé. Le résultat est génial. D'abord, c'est en stéréo...

Combien de temps avez-vous passé sur ce film ?

J'ai l'impression d'y travailler depuis toujours ! J'aurais pu faire vingt « Cormans » avec le temps que j'ai mis à venir à bout de ce film. Nous n'avions pas fini *Twilight Zone* que j'étais déjà pris par la pré-production et les storyboards de *Gremlins* — chose que je ne referai *jamais*, — et à la fin de *Twilight Zone*, tout le monde est parti vaquer à ses petites occupations ; tout le monde sauf Frank Marshall et moi, qui avons dû retourner la fin et tout ce qui s'ensuit. Et pendant ce temps-là, j'avais Mike Fennell continuellement sur le dos, qui passait son temps à me demander ce que je fabriquais : nous aurions dû être en train de préparer *Gremlins* ! Nous ne savions même pas, à ce moment-là, si nous allions tourner en studio ou en extérieurs, ni même comment nous pourrions nous sortir du problème des effets spéciaux. Tout cela a duré affreusement longtemps.

Vous croyez que vous auriez pu en venir à bout en six mois ?

Peut-être pas ; ou bien, en tout cas, c'aurait été un film tout à fait différent. Pour finir, nous nous sommes retrouvés avec un premier montage de trois heures et demie, ce qui est monstrueux. C'est le genre de choses qui arrive quand on passe trop de temps sur un film. On se polarise si bien sur les effets spéciaux qu'on n'a plus qu'une idée en tête : tirer le maximum de chaque scène, l'embellir par tous les moyens possibles et imaginables, et à force d'en rajouter, on se retrouve avec une heure d'embellissements sur les bras !

Etes-vous content du résultat ?

Je ne sais plus ! Je suis probablement la dernière personne à qui vous devriez poser cette question. Je suis bien sûr content d'avoir résolu certains problèmes posés par le sujet, mais il n'en est pas de même pour tout. Au fond, je serai satisfait si les gens l'aiment. Je ne dirai certainement pas que c'est mon film le moins personnel, bien que ç'ait été un peu vrai au début. En tout cas, maintenant, ce n'est plus du tout le cas. Ce que je peux vous dire, c'est que c'est le film le plus « commercial » que j'aie jamais fait, et c'est un ancien de Roger Corman qui vous parle ! Les films qu'on faisait pour lui étaient rigoureusement commerciaux ; c'est ceux qu'on faisait entre deux qui ne l'étaient pas : on pouvait faire absolument ce qu'on voulait. Mais ce film-là, ce n'est pas la même chose. Il y a beaucoup d'argent dedans, et on était un peu obligés d'essayer de faire quelque chose qui plaise au public. Enfin, quelque chose dont *on pense* que ça va plaire ! En fait ce que j'ai essayé de faire, c'est quelque chose que je puisse aimer, dans les limites qui m'étaient imparties.

Après tout le temps que vous avez passé sur ce film dans lequel vous vous êtes tellement investi, ne craignez-vous pas que cela ait une influence sur le résultat final ?

C'est ce que je redoutais, jusqu'au moment où j'ai commencé à le montrer aux gens. A Steven, par exemple, qui n'était même pas venu voir les rushes. Il a dit que c'était mon meilleur film ; et quand je lui ai demandé s'il était seulement bon, il a eu l'air satisfait. Je crois que ce qui le séduit dans *Gremlin*, c'est qu'en dépit du fait qu'il s'apparente à un genre qu'il aime, lui même ne l'aurait pas conçu de cette manière. Et il n'a pas à craindre qu'on lui fasse le reproche de se répéter et d'avoir emprunté à ses précédents films des éléments commerciaux qu'il aurait compilés sans autre forme de procès.
Je pense que ce qui l'a tout d'abord attiré dans ce projet, c'est le ton du script ; dès le début, alors que ce n'était qu'une histoire horrifique, il y avait déjà dedans une note de fantaisie et d'excentricité qui a d'ailleurs été soigneusement préservée et amplifiée. Et puis toute l'affaire se passe dans son décor favori : une petite ville, avec plein d'enfants, des familles, des chiens, des gens d'un autre monde. Il y a là tous les ingrédients dont il raffole !

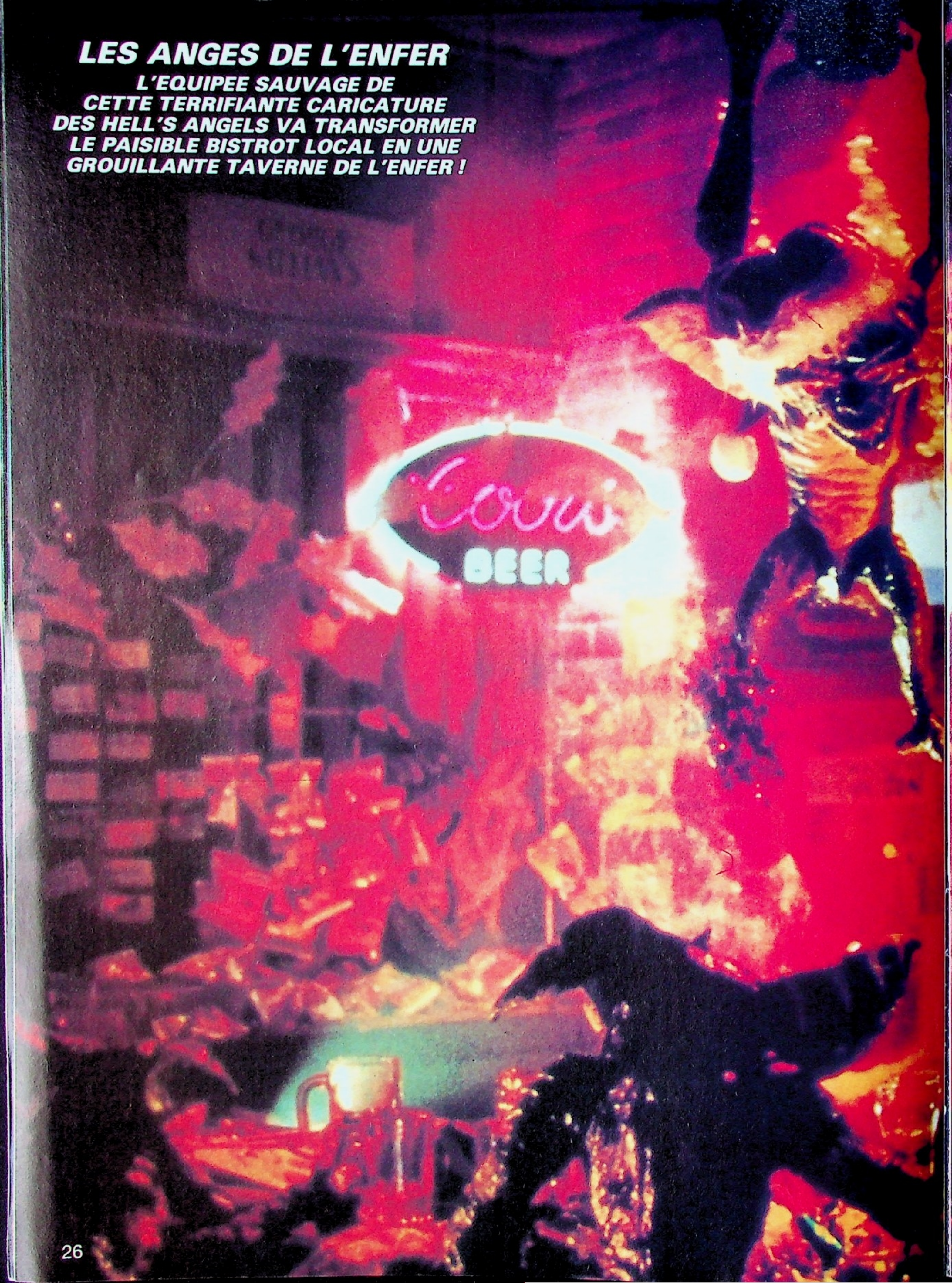
A propos de ces êtres d'un autre monde, avez-vous une explication sur l'origine des Gremlins ?

Nous avons eu tout un tas d'idées intéressantes sur la question ! Georges Gipe, qui a écrit la « novelization », a inventé tout un contexte autour de ces créatures et de l'endroit d'où elles viennent. Bien que je n'y adhère pas complètement, il me semble que c'est très astucieux et bien trouvé. Le livre regorge de monologues intérieurs de ces créatures, chose que l'on ne peut pas faire au cinéma. Ça leur donne en quelque sorte une dimension supplémentaire.

Tout le monde parle de ce film comme du « dernier Spielberg ». Cela ne vous ennuie pas ?

Non, et d'ailleurs, en ce qui me concerne, je ne m'attribue pas le mérite, comme le font beaucoup d'autres, de signer tel ou tel film. Non pas que je renie celui-ci, ou quoi que ce soit de ce genre, mais ce n'est pas ma façon de faire, c'est tout. Et puis c'est vrai que c'est le *Gremlins* de Steven Spielberg ! Sans lui, je ne l'aurais jamais fait. Et cela m'ennuie d'autant moins que tous ceux qui l'auront vu n'auront aucun doute à ce sujet : *Gremlins* n'a rien à voir avec ce qu'en aurait fait Steven !

(Trad. : Dominique Haas)



LES ANGES DE L'ENFER

L'EQUIPEE SAUVAGE DE CETTE TERRIFIANTE CARICATURE DES HELL'S ANGELS VA TRANSFORMER LE PAISIBLE BISTROT LOCAL EN UNE GROUILLANTE TAVERNE DE L'ENFER !



LES INNOCENTS...

Pourriez-vous imaginer une créature à la fois horrible et séduisante, cruelle et tendre, drôle et méchante, capable avec un égal plaisir de se délecter à la vision de *Blanche Neige et les 7 nains* ou à celle de votre visage horrifié, alors même qu'elle s'apprête à vous dévorer un membre avec l'insouciance la plus parfaite... Non ? Eh bien, précipitez-vous donc pour voir *Gremlins*, et vous aurez alors le savoureux et inquiétant bonheur de la découvrir...

A l'origine n'existait pourtant que le délicieux Mogwai, baptisé Gizmo par Rand lorsqu'il en fit l'acquisition dans la boutique d'un étrange asiatique, avec l'intention de l'offrir à son fils Billy pour son anniversaire. Tout allait pour le mieux jusqu'à ce que l'un des commandements essentiels (« éviter que Gizmo ne soit atteint par l'eau ») soit enfreint. De ce malencontreux contact devait surgir une poignée d'antagonistes du pauvre Gizmo, ainsi devenu le premier chaînon d'une machiavélique armada, qui rapidement allait transformer la paisible petite bourgade de Kingston Falls en un spectaculaire champ de bataille...

Dû à l'insondable imagination de Chris Colombus, jeune scénariste doté d'un talent dont on peut gager qu'il va être ardument exploité, *Gremlins* est une fantastique malle aux trésors recelant une multitude de surprises aussi farfelues et terrifiantes les unes que les autres. Ces petits êtres aux mâchoires accérées et au regard sadique, sont, à n'en point douter, les fruits des nuits cauchemardesques dont Colombus a voulu se faire l'exorciste à travers des visions cinématographiques où l'horreur se taillait la part belle. Néanmoins, cette première esquisse vengeresse s'entendait sans la poésie de Spielberg et le doigté magique de Dante, aussi habile à manier l'humour que la cruauté, ainsi qu'il l'a maintes fois démontré. La rencontre de ces trois sensibilités artistiques nous vaut un résultat totalement original et délirant, qui fait de *Gremlins* le meilleur film fantastique de l'année !

Aussi incisif que *Les dents de la mer*, aussi émouvant et tendre que *E.T.* auxquels — Spielberg oblige ! — il ne manquera pas d'être comparé, *Gremlins* ne s'apparente toutefois à aucun précédent cinématographique. Face à l'entêtement aveugle et meurtrier de Jaws, les Gremlins opposent une ingéniosité et une intelligence diaboliques, tandis que leur comportement, loin de les associer à l'inadaptation de E.T., évoque irrésistiblement celui d'une caricature d'humain libérant ses instincts les plus farfelus et dangereux. Outre la mise en place d'un décor idyllique dans lequel évoluent des personnages dignes d'un conte de Noël (qui très rapidement basculera dans une horreur teintée d'humour), c'est certainement à l'égard de l'agissement débridé des Gremlins que se profile le plus clairement l'influence de Spielberg. En effet, nul n'ignore plus l'importance capitale que revêtent à ses yeux l'enfance et ses manifestations en regard du monde adulte. Et si l'on sait que l'un des plaisirs essentiels de ce génie en herbe consistait jadis à terrorriser ses sœurs, en surgissant la nuit d'un placard, en poussant des hurlements déments ou en leur tirant vigoureusement les cheveux, il ne subsistera plus aucun doute quant au modèle de cette armée de terroristes farceurs ! A travers leurs caricatures des perversités et des faiblesses de l'Humanité, c'est assurément, aux enfants, imitateurs perfides en diable, que s'associe le plus aisément l'image des Gremlins. Qu'ils jouent aux fléchettes prenant pour cible le pauvre Gizmo pétrifié (attitude évocatrice de la cruauté de l'enfant face au camarade plus faible), ou qu'ils reprennent en un chœur attendrissant la ballade des



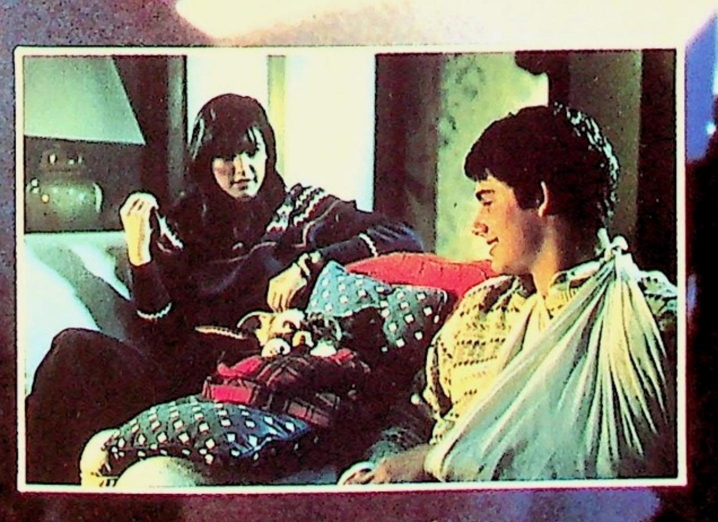


nains en regardant *Blanche-Neige* après avoir dévalisé le rayon confiserie du cinéma, la même comparaison s'impose : celle d'une foule de galopins fripons et délurés donnant libre cours à leur imagination. C'est d'ailleurs là qu'intervient tout le talent de Joe Dante, qui, tout en instaurant une sournoise ou violente terreur, parvient habilement à la désamorcer par le gag visuel ou de situation qu'il manie avec un brio particulièrement efficace. En voyant un petit groupe de Gremlins, walk-men sur les oreilles, entamer un cantique de Noël sous le regard effaré de l'acâriatre Mrs Deagle, on ne peut s'empêcher de songer à *Twilight Zone*, où dans le segment « *It's a Good Life* », Dante démontrait déjà l'horreur se terrant sous une apparente innocence. Maître incontesté dans ce domaine complexe juxtaposant les deux genres quasi-antagonistes que sont le rire et l'horreur, Joe Dante atteint avec *Gremlins* à une totale suprématie, le film recélant la somme amplifiée de toutes les qualités ayant contribué au succès de ses précédentes œuvres, auxquelles s'ajoutent à travers une foule de clins d'œils (le cinéma de Kingston Falls, ses panneaux, la convention des inventeurs, etc...) les vibrants témoignages de sa passion pour le 7ème art. Chaque image foisonne de détails, de trouvailles et de références d'une richesse et d'une diversité que le regard ébloui du spectateur renonce à percer à la première vision tant il est sollicité dans cette course au trésor visuelle. L'échantillonnage truculent des inventions du père de Billy (presse-fruits crâcheur, trousse de toilette compacte, machine à café « crème », cendrier anti-fumée incendiaire), les mimiques de Gizmo, les interdits qui les frappent, la « naissance » de ses descendants, sont autant d'instants de joie et de tendresse entrecoupés de séquences époustoufflantes où la cruauté (la mère de Billy dans son combat acharné et désespéré contre les créatures) le dispute à un humour corrosif et irrésistible. En ce sens, la scène du bar assailli par une foule de Gremlins en délire (évoquant la prise d'un Fort par les Apaches ou une descente de Hells Angels) est un véritable morceau d'anthologie. Imaginez un essaim de créatures vertes à la peau lézardée et au regard brûlant d'excitation, s'ennivrant avec force bière et Whisky, la rangée de dents garnie de cigarettes, se livrant une partie de poker acharnée qu'Alcapone n'aurait pas renié, bataillant sur une console de jeu électronique, se balançant au lustre ou jouant les exhibitionnistes pour agresser la barmaid tétanisée ! Une galerie caricaturale haute en couleur et dont les minuscules et virulents protagonistes ressuscitent un *Bugsy Malone* revu et corrigé par Joe Dante à la puissance 1000 !

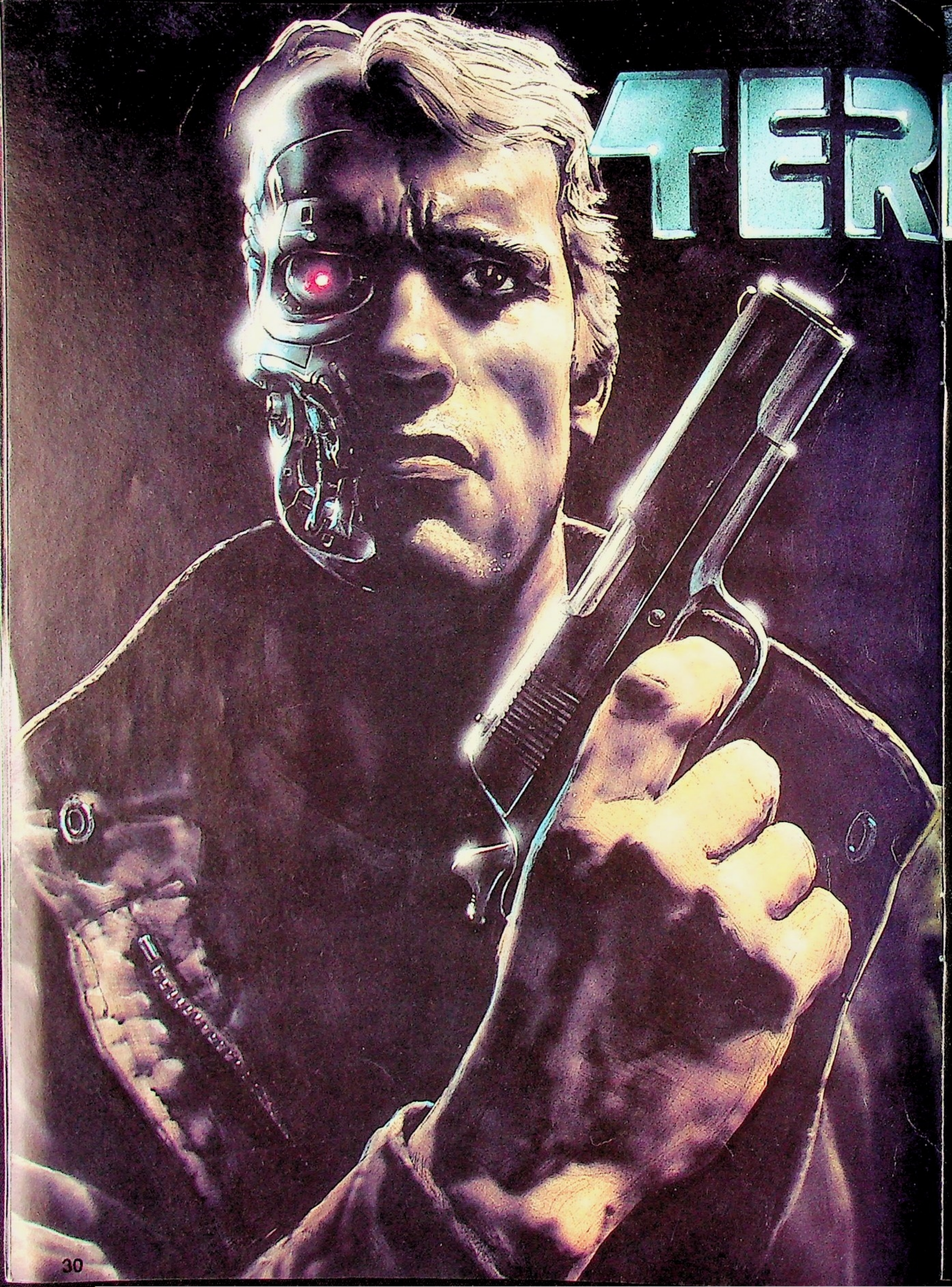
Réaliser un film dont les héros soient des êtres synthétiques, relève d'une gageure, car, quelque soit le niveau des effets spéciaux, la technique ne parvient que rarement à se substituer au facteur humain par lequel seul le spectateur peut se sentir totalement concerné. Or, malgré son sujet, c'est là un handicap auquel *Gremlins* échappe totalement, fort d'une parfaite et fructueuse combinaison d'imagination, de technique et de sens artistique. Par le remarquable choix de ses comédiens, tout particulièrement celui de Zach Galligan (Billy) et Hoyt Axton (son pére) figurant une émouvante cellule familiale envers laquelle le spectateur éprouve un attachement spontané, Dante a su instaurer le parfait pendant des pervers et insouciants Gremlins, lesquels, grâce à d'étonnantes manipulations mécaniques, disposent d'une gamme d'expressions si variées et si intenses qu'elle n'ont rien à envier à celles des hommes ! Résultant d'une authentique prouesse des concepteurs et des animateurs, les sataniques et sèsopilants Gremlins nous entraînent dans une sarabande endiablée dont le rythme infernal ne laisse à nul instant percer leurs véritables composantes. Ainsi, par cette fructueuse somme de talents combinés en une parfaite symbiose, la technique parvient-elle à s'estomper derrière un éblouissement visuel, débauche d'inspiration fantasmagorique confinant au chef-d'œuvre.

Si *Gremlins* est à ce jour le film le plus accompli de Joe Dante, il n'en demeure pas moins, qu'aussi subtile soit-elle, l'influence de Spielberg transparait indéniablement, conférant à cette réalisation une touche de magie absolue par laquelle fantastique et réalité se conjuguent pour atteindre à une dimension où les Gremlins, dans la pureté présidant à leur insouciante cruauté, s'apparentent aux *Innocents*...

Cathy Karani



FICHE TECHNIQUE : *Production* : Amblin Entertainment. *Prod.* : Michael Finnell. *Réal.* : Joe Dante. *Prod. Ex.* : Steven Spielberg, Frank Marshall, Kathleen Kennedy. *Scén.* : Chris Columbus. *Phot.* : John Hora. *Architecte-déc.* : James H. Spencer. *Mont.* : Tina Hirsch. *Mus.* : Jerry Goldsmith. *Son* : Ken King. *Déc.* : William Matthews. *Maq.* : Greg La Cava. *Cost.* : Susan Arnold. *Effets spéciaux* : Bob Mac Donald, Sr. *Cascades* : Terry Leonard. *Gremlins créés par* : Chris Walas. *Peintures sur verre* : Dream Quest Images (Rocco Gioffre). *Animation image par image* : Fantasy II Film Effects. *Animation* : Visual Concept Engineering. *Conseiller créature* : Jon Berg. *Asst. réal.* : James Quinn. *Script* : Kenneth Gilbert. *Int.* : Hoyt Axton (Rand Peltzer), John Louie (le petit chinois), Keye Luke (le grand père), Don Steele (Rockin'Ricky Rialto), Susan Burgess (la petite fille), Scott Brady (le sheriff Frank), Arnie Moore (le père de Pete), Corey Feldman (Pete), Harry Carey Jr. (Monsieur Anderson), Zach Galligan (Billy), Dick Miller (Monsieur Futterman), Phoebe Cates (Kate), Polly Holliday (Madame Deagle), Don Elson, Belinda Balaski. *Dist. en France* : Warner-Columbia. 105 mn. Panavision. Technicolor. Dolby-stéréo.


TER

Après CONAN, Arnold SCHWARZENEGGER revient dans :



Après *Conan II*, Arnold Schwarzenegger, le Monsieur Muscle des temps modernes, le Barbare du grand écran, réintègre chemise et pantalons pour un grand film d'action et de SF : *Terminator*. Finies l'aventure et les démonstrations de force brutale ? Pas du tout, car ce nouveau personnage, Arnold le Magnifique renoue avec une tradition du surhomme qui, bien que située aux antipodes de celle de Conan, devrait continuer à le présenter comme le phénomène le plus puissant de son époque. Face aux mythes d'un James Bond gadgétisé, d'un Superman virant à l'anti-héros, d'un Indiana Jones grand cœur fière allure et d'un Conan primitif, *Terminator* devrait bientôt imposer l'image d'un héros négatif, mauvais et indestructible. Mais un héros qui n'a d'humain que l'apparence...

Venu des fins fonds du Futur, le Terminator est un cyborg, être mi-homme, mi-machine, investi d'une mission destructrice. Son but est simple : tuer une femme, Sarah Connor, avant qu'elle ne donne naissance à un fils dont l'action sera déterminante au sein de la génération à venir. En effet, après une guerre nucléaire dévastatrice, cet homme, John Connor, va prendre la tête des derniers survivants et faire face à la menace d'une armée de robots et de cyborgs qui jugent que l'humanité de chair et de sang est devenue une race obsolète. Connor est entouré d'une telle protection qu'il ne subsiste plus qu'un seul moyen pour le détruire : altérer le passé et empêcher sa naissance ! C'est sur ce superbe point de départ, posant une nouvelle fois le problème du paradoxe temporel, que le réalisateur James F. Cameron a construit son histoire. Pour interpréter Sarah, la jeune femme traquée par ce Zaroff du futur, il a choisi la merveilleuse Linda Hamilton, qui semble décidément, après *T.A.G.* et *Children of the Corn,* diriger sa carrière vers un genre qui nous est cher. Sarah est une jeune étudiante que rien ne préparait à l'aventure qui l'attend. Poursuivie par le Terminator, elle n'a d'autre recours que de fuir ce danger inconnu, fuir sans connaître la raison motivant sa fuite. Et comme toute aventure appelle son héros, le voici qui arrive, lui aussi des temps futurs, sans sous la forme de Kyle Reese (Michael Biehn - le psychopathe de *The Fan* !), un jeune combattant humain. Sa nission ? Stopper le Terminator, bien entendu, et permettre la sauvegarde du bien génétique que Sarah portera bientôt en elle. Une mission qu'il prendra tant à cœur qu'il deviendra le père paradoxal du leader à venir...





Avec *Terminator*, James F. Cameron devrait marquer enfin son entrée par la grande porte au panthéon des réalisateurs de films fantastiques. Durant plus de trois ans, Cameron a fait ses armes, comme bien d'autres, auprès de Roger Corman et de sa célèbre compagnie de production New World Pictures. Après avoir cumulé les postes de directeur artistique et de directeur de la photo pour les effets spéciaux des *Mercenaires de l'espace*, et avoir dirigé la seconde équipe de la *Galaxie de la terreur*, Cameron a signé et co-écrit *Piranha II. Terminator* se présente donc pour lui comme une première véritable chance d'affirmer ses talents,et si autrefois John Carpenter lui fit confiance pour superviser les effets spéciaux de *New York 1997,* Cameron, lui, a choisi de déléguer ici ce poste capital à une valeur sûre, Stan Winston. Titulaire de deux Emmy Awards d'une nomination aux Oscars Stan Winston est un spécialiste des maquillages mêlant la chair au métal. C'est à lui que nous devons l'homme en fer blanc de *The Wiz*, la désintégration finale de M. Dark dans *La Foire des ténèbres*, et la métamorphose du chien en « chose » pour *The Thing*. On n'oubliera pas de sitôt non plus le « M. Roboto » qu'il a créé pour la couverture d'un récent album du groupe « The Styx », et pour le vidéo-clip qui l'accompagnait. Avec ce nouveau film, il relève un challenge proprement incroyable, déterminant pour la réussite finale du projet. Arrivé sous une apparence humaine, le Terminator va peu à peu, de coups de force en explosions, perdre son masque de chair pour révéler progressivement sa vraie nature, celle d'un robot articulé. Chaque nouvelle écorchure dévoilera un peu plus le corps mécanique, jusqu'à ce que, après une terrible explosion, émerge des décombres un squelette de machine hydraulique. Pour sauvegarder l'humanité, ses représentants devront affronter cette indestructible machine à tuer porteuse d'une nouvelle race ouvrant, peut-être, la voie à un *Terminator II*...

CLAUDE SCASSO

HORIZONS 85 DU FANTASTIQUE

PAR GILLES POLINIEN



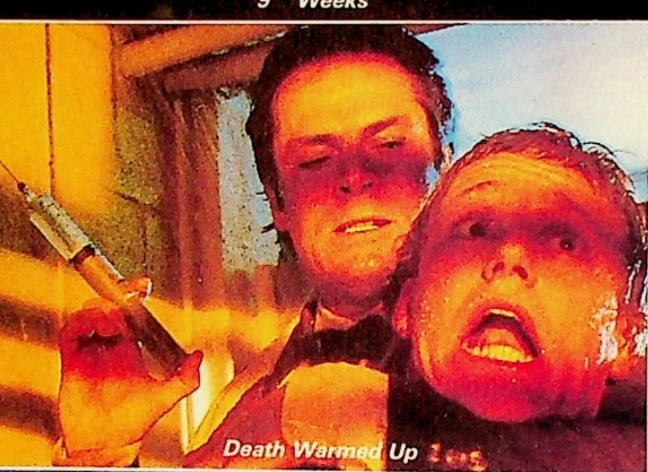
Ninja 3



9 1/2 Weeks



Cotton Club



Death Warmed Up

Notre ouverture : THE NAVIGATOR

Hollywood évolue ! Après deux années d'incertitude au cours desquelles l'industrie cinématographique américaine a
connu un léger ralentissement, 1984 indique un très net renversement de tendance.
Ces douze derniers mois ont, en effet, vu des bouleversements importants à la tête des « Majors Companies » qui ont
en outre opté pour une politique plus sage vis-à-vis des budgets, se gardant bien dorénavant « de mettre tous leurs
œufs dans le même panier » (en clair : moins de films coûteux, plus de films à budget moyen).
Mais le phénomène le plus remarquable de l'année écoulée aura été l'explosion de la production indépendante. Des

firmes comme Cannon, New World ou Orion produisent maintenant autant de films que la Fox ou l'Universal... Or ces « mini-majors » qui ont le vent en poupe ne représentent que la partie émergée de l'iceberg. Derrière elles se pressent des dizaines d'« indépendants » dont la production est passée de 110 films en 1983 à 155 en 1984, soit une progression de 40 % ! L'Ecran Fantastique a mené son enquête chez les indépendants et a sélectionné pour vous, en avant-première, un échantillon représentatif des films que vous verrez en 1985...



L'EVEIL DE LA NOUVELLE-ZELANDE

Avec des œuvres telles *The Scarecrow* ou encore *The Lost Tribe*, la Nouvelle-Zélande nous a habitué à un cinéma de qualité, résolument esthétique mais lent. L'homme par qui le scandale est arrivé se nommé David Blyth. Son film, à mi-chemin entre *Mad Max* et *L'île du Docteur Moreau* a sorti l'archipel de sa torpeur, déclenché des polémiques, suscité des vocations et fait courir les foules. Il a réalisé le premier film d'horreur néo-zélandais...

D'emblée, David Blyth donne le ton : un adolescent agissant pour le compte du Dr Howell qui l'a drogué tue ses parents à coups de fusil au cours d'une scène que ne renierait pas Sam Peckinpah ! Le jeune Michael Tucker, criminel malgré lui, est enfermé dans un hôpital psychiatrique... Sept ans plus tard il recouvre la liberté et, accompagné de trois amis, se lance sur les traces de son bourreau qui vit maintenant, à l'abri des regards indiscrets, sur une île isolée où il pratique des expériences dans le but de transformer de simples individus en redoutables mutants prêts à tuer sur son ordre. La mission de Michael est double : la vengeance, bien sûr, mais aussi la sauvegarde de l'humanité menacée par ce dangereux illuminé...

David Blyth, dont c'est le second long métrage, a réalisé un film où, de par son originalité, la forme l'emporte largement sur le fond. *Death Warmed Up* séduit avant tout par ses couleurs, le caractère insolite de ses décors (la poursuite à moto dans les galeries souterraines) et surtout la façon dont le jeune cinéaste place et manie sa caméra face au sujet. On croirait parfois un voyeur (la séquence d'ouverture dans l'hôpital), parfois un prédateur qui suit lentement sa proie, l'encercle, la frôle, toujours prêt à bondir. C'est remarquable !

Mais *Death Warmed Up* c'est aussi, et avant tout, un film d'horreur, destiné à un public essentiellement jeune, et qui se doit d'être exportable. En cela l'intention des auteurs est parfaitement claire, et si l'on devait définir *Death Warmed Up* en deux mots, ce sont certainement les termes « frénétique » et « hystérique » qui conviendraient le mieux : le sang

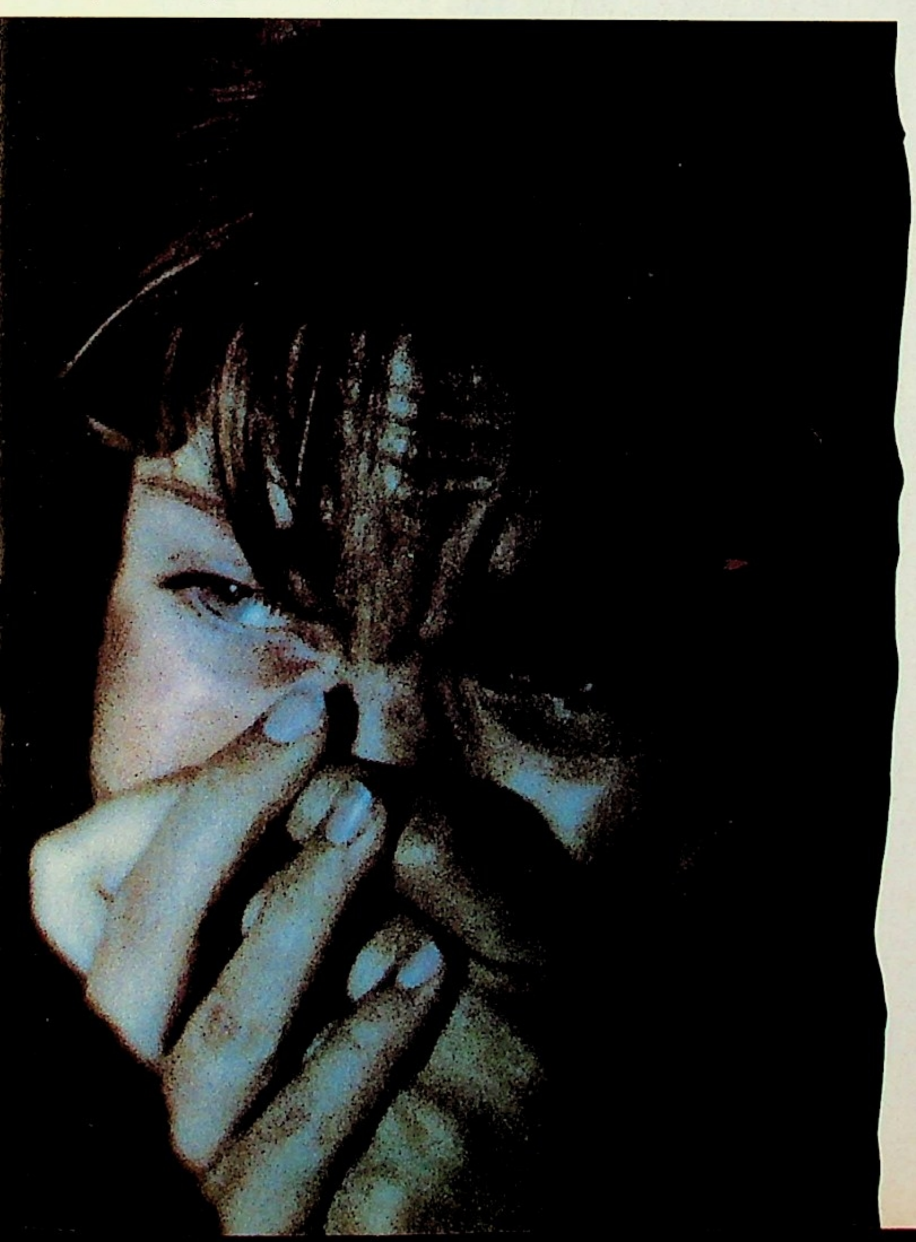


gicle abondamment, on découpe des calottes crâniennes aussi facilement qu'on ouvre une boîte de conserves, on s'empale sur des tiges métalliques, on se fait poursuivre et éventrer par de repoussantes créatures chauves et obèses, les méchants ont des gueules pas possibles, les têtes éclatent comme des fruits trop mûrs, on plonge son nez dans des entrailles encore fumantes... C'est du délire ! On ressort de la projection la tête pleine d'images et de cris, tout à la fois revigoré, rassasié et quelque peu étourdi (le Dolby, excellent, y est pour quelque chose) par un tel cocktail...

Seules faiblesses du scénario : une fin peu satisfaisante et un manque d'humour, ce qui est un comble pour un film qui accumule les références (*La nuit des morts-vivants, Evildead*, etc.).

Mais le rendez-vous est d'ores et déjà pris pour le prochain film d'horreur de David Blyth qui s'intitulera *Blackbird*.







PHENOMENA

UN PAS DE DEUX AVEC LA MORT...

Tandis que l'écran, éternel révélateur de la passion créative, s'illumine et s'apprête à offrir à nos regards anxieux des bribes furtives mais révélatrices de la dernière œuvre d'Argento, celui-ci, à Rome, met la touche finale au film à travers l'ultime et capital montage sur lequel la musique viendra se greffer pour conférer frissons et vibrations à ces cruelles visions d'une beauté apocalyptique. Dès les premières images le ton est donné : il est aux contrastes, aux oppositions. L'évanescent et délicat visage pâle de la jeune héroïne se découpe distinctement sous sa sombre chevelure qui vient se couler autour comme une plaie profonde, brisant la délicatesse des traits et la douceur du regard. Dans la nuit profonde qu'elle traverse dans un état d'égarement, la blancheur de ses vêtements troue l'obscurité, de même les lumineux couloirs qui hantent ses cauchemars viennent-ils se fracasser contre d'immenses portes à la mystérieuse noirceur. Décors de ces conflits visuels, de sombres et imposants panoramas montagneux dressent leurs masses silencieuses au cœur desquelles surgit une blanche demeure où rôde le souffle de la mort qui va succéder aux rires moqueur des jeunes élèves à l'insouciance perfide et cruelle. Après la surprenante incursion de *Ténèbres*, Argento, tout en adoptant un look résolument moderne, semble vouloir revenir à l'esprit baroque et violent qui présida au somptueux *Suspiria*. On retrouve à nouveau l'univers pervers et fascinant des adolescentes évoluant dans une école, dont les recoins recèlent de mortels messagers auxquels l'héroïne se verra confrontée avant que ne vienne à son aide une apocalyptique armée d'insectes, envahissant l'écran tel un obscur et délirant présage. Pivotant, rampant, tournoyant avec son habituelle audace, la caméra d'Argento scande le tempo infernal de cette ode à la mort, magique et flamboyante, brûlant d'une macabre et sublime passion pour ce visage venant s'empaler dans une fenêtre sous l'impact d'une lame terminant sa course dans une bouche, pour un buste blanc dont la chair s'offre au froid métal, pour une main figée, tel un insecte, par une paire de ciseaux, ou une tête rousse entraînée au rythme puissant d'une cascade. Avec *Phenomena*, Dario Argento retrouve sa place légitime de chorégraphe, créateur d'un subliminal pas de deux avec la mort...

Cathy Karani



COURAGE

Courir 100 kilomètres à travers le désert ce n'est déjà pas une partie de plaisir mais lorsqu'en plus vous êtes poursuivis par de pseudo-militaires qui veulent votre peau, le marathon du week-end revêt alors des allures de cauchemar...

Produit par Sandy Howard, *Courage* s'inscrit dans la lignée du survival inspiré de *La colline a des yeux*. D'un côté, trois citadins partis faire un marathon à travers le désert du Nouveau-Mexique ; de l'autre, une bande de néo-fascites dégénérés en treillis et uniformes kaki jouant à la guerre chaque dimanche. Pour ces derniers, chaque individu est suspect, chaque parole une provocation et la mort « accidentelle » d'un des coureurs est une preuve qu'il faut cacher à tout prix... en supprimant les deux autres ! Sous un soleil de plomb s'engage alors une course-poursuite dont la règle est simple : tuer ou être tué.

De prime abord, *Courage* n'a rien pour attirer les foules : réalisateur (Robert L. Rosen) inconnu, acteurs (Ronny Cox, Lois Chiles, Art Hindle) à la renommée toute relative, et titre peu attractif. C'est pourtant un film surprenant, haletant, émouvant et plein de rebondissements, fort correctement mis en scène et à l'interprétation remarquable. Dans le genre, ce sera certainement le film de référence après *La colline a des yeux*. Sa sortie en France est annoncée pour les mois qui viennent sous le titre *Marathon Killer*. Ne le ratez surtout pas !

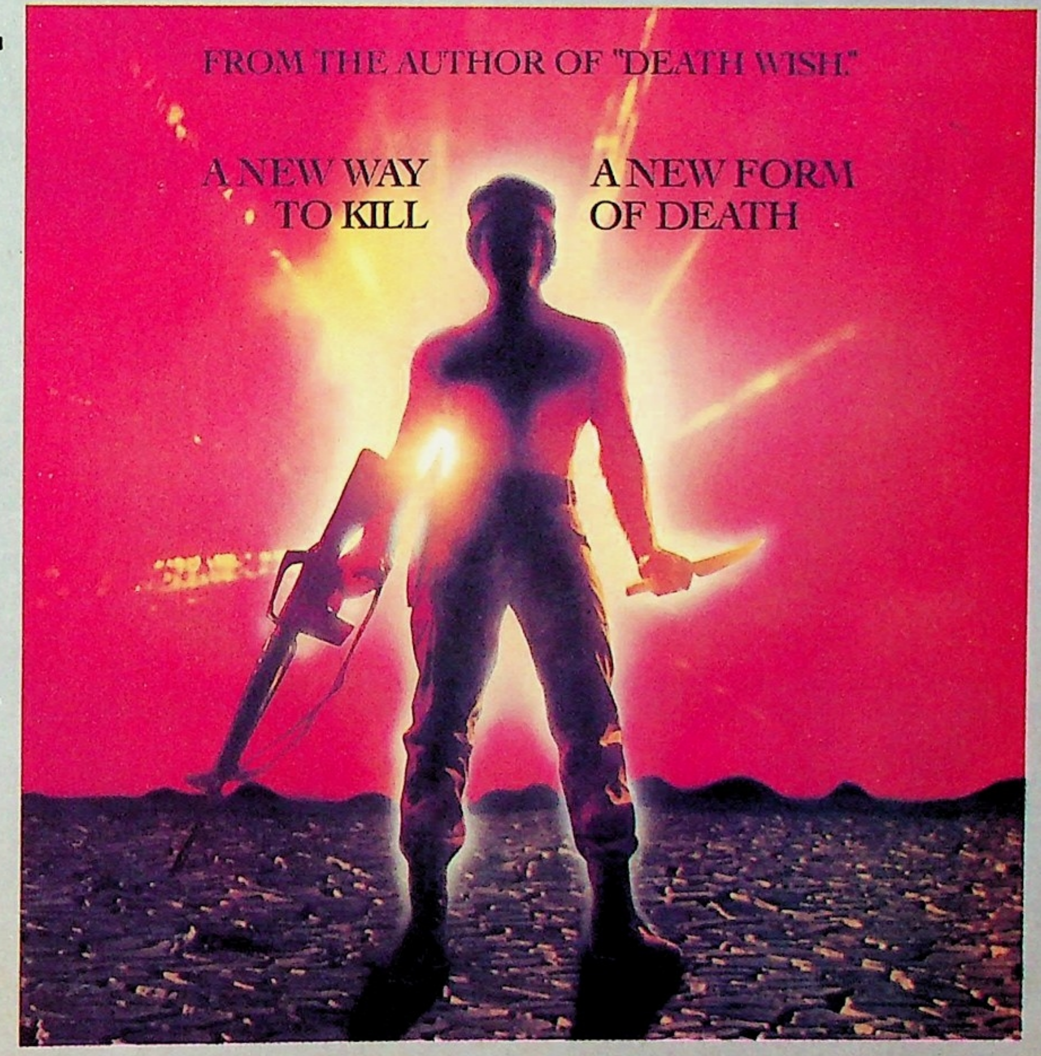


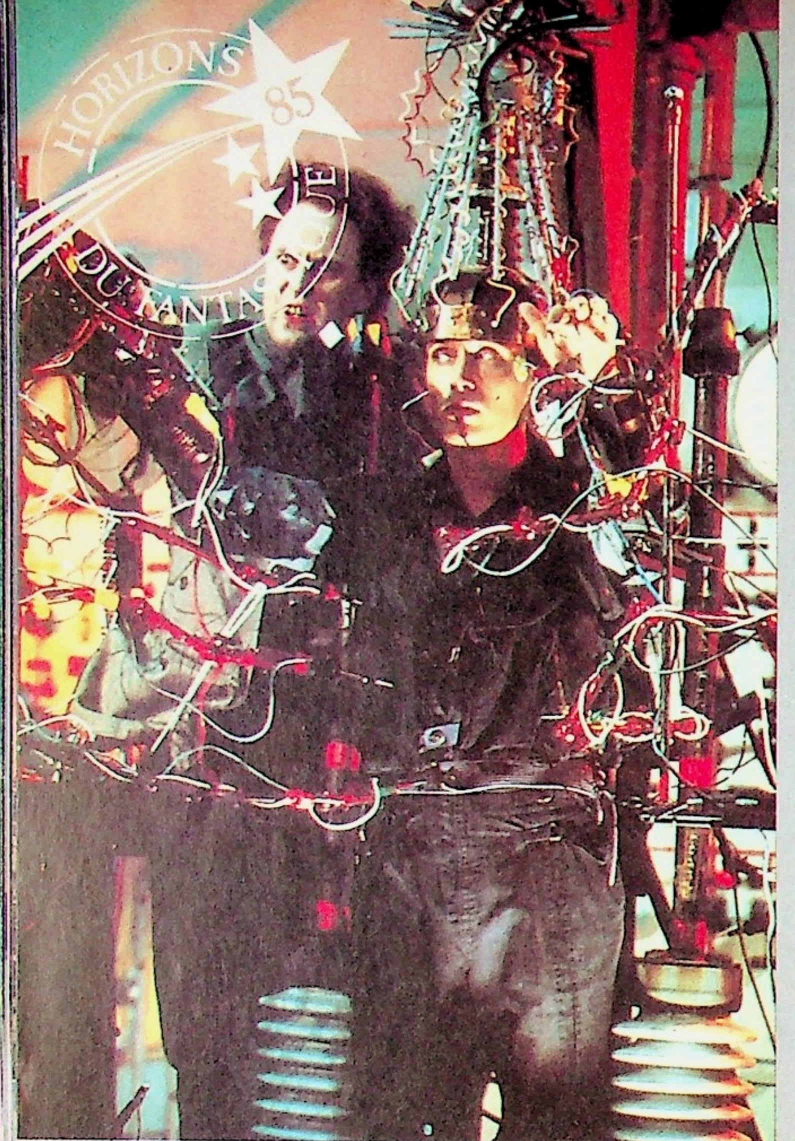
FLESHBURN

Ou comment survivre dans le désert, sans eau ni nourriture, sous l'œil « attentionné » d'un Indien Navajo qui, si le désert ne vous tue pas complétement, vous achèvera sans pitié...

Un Indien s'échappe d'un asile d'aliénés et parvient à kidnapper les quatre psychiatres (trois hommes et une femme) responsables de son internement. Enivré de vengeance, obsédé par la sorcellerie et persuadé que les esprits du désert exorciseront ses propres démons tout en détruisant la vie de ses prisonniers, il fnira par abandonner ces derniers en plein désert, sans chaussures, presque nus, privés d'eau et de nourriture, tout en les observant dépérir de loin...

A première vue, *Fleshburn* est plus proche des *Survivants* que de *Courage*, et même si durant la dernière partie du film le jeu du « chat et de la souris » se retrouve inversé, c'est bien le problème de la survie en territoire hostile dont il est principalement question ici. L'intrigue qui apparaît donc bien mince se résume en fait à l'ingéniosité de tel ou tel personnage pour extraire l'eau dont sont gorgés les cactus ou bien attraper un lapin et, après l'avoir mangé, se confectionner de jolis chaussons avec sa peau... Ce n'est pas vraiment inintéressant, c'est plutôt bien réalisé, mais avouez qu'une seule idée qui s'étire sur 90 minutes, ce n'est généralement pas ce qu'on attend d'une bonne série B !





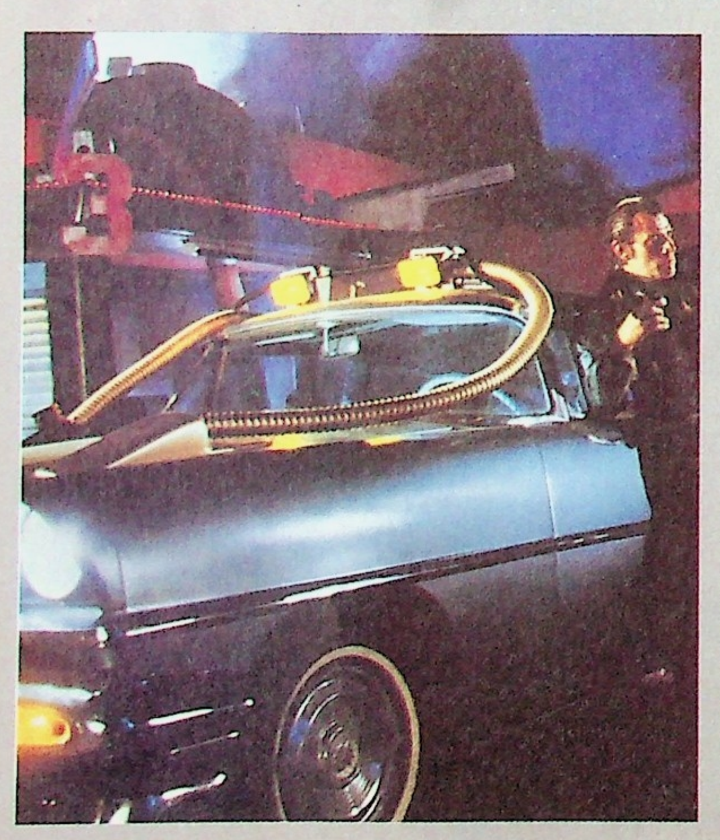
BUCKAROO BANZAI

Pour son premier film, le réalisateur W.D. Richter a délibérément visé l'excentricité : *The Adventures of Buckaroo Banzai* est une bande-dessinée hyper-sophistiquée et maniérée où fourmillent dans des décors incroyables des personnages hors du commun...

Buckaroo Banzai, c'est le James Bond des années 90 ! Il sait tout faire et cumule les fonctions de neuro-chirurgien, physicien et chanteur rock... En voulant tester une de ses nouvelles inventions, il ouvre les portes de la 8e dimension permettant ainsi à des êtres venus d'un autre monde d'envahir la Terre... Seul un héros au sang-froid comme Buckaroo Banzai pourra repousser les Lectroids (ces aliens à tête de langouste) et sauver l'humanité des ravages d'une troisième guerre mondiale.

Si le titre est surprenant, le film l'est encore plus : tout d'abord de par le décalage existant entre le délire du scénario et le sérieux des dialogues, puis par la confusion voulue des différentes histoires qui s'entrecroisent jusqu'à atteindre l'imbroglio le plus complet. En moins d'une demie-heure, *The Adventures of Buckaroo Banzai* est devenu parfaitement incompréhensible et son héros, froid et antipathique, ne parvient guère à emporter l'adhésion d'un public déconcerté. Le seul élément comique et sympathique du film est rendu par l'interprétation absolument démentielle de John Lithgow dans le rôle du maléfique Professeur Lizardo.

Mais le plus ahurissant dans *The Adventures of Buckaroo Banzai* (qui s'apparente déjà à la curiosité la plus hermétique du cinéma fantastique), c'est son générique final qui nous annonce fièrement une suite pour l'année prochaine ! Voilà un élément stupéfiant, car la seule chose que l'on ait compris au sortir de la projection, c'est pourquoi le film de W.D. Richter a été le grand « flop » de l'été aux Etats-Unis avec seulement 5 millions de dollars de recettes pour un budget de 17 millions ! La seule consolation du réalisateur c'est que, peut-être, le public des années 80 n'est pas encore mûr pour un spectacle de cette trempe...



TRANCERS

Cette nouvelle production Charles Band est un thriller futuriste aux allures de bande-dessinée. Une B.D. un peu folle qui aurait décidé de mélanger diverses époques et dont les personnages seraient les archétypes du roman policier à la Phillip Marlowe...

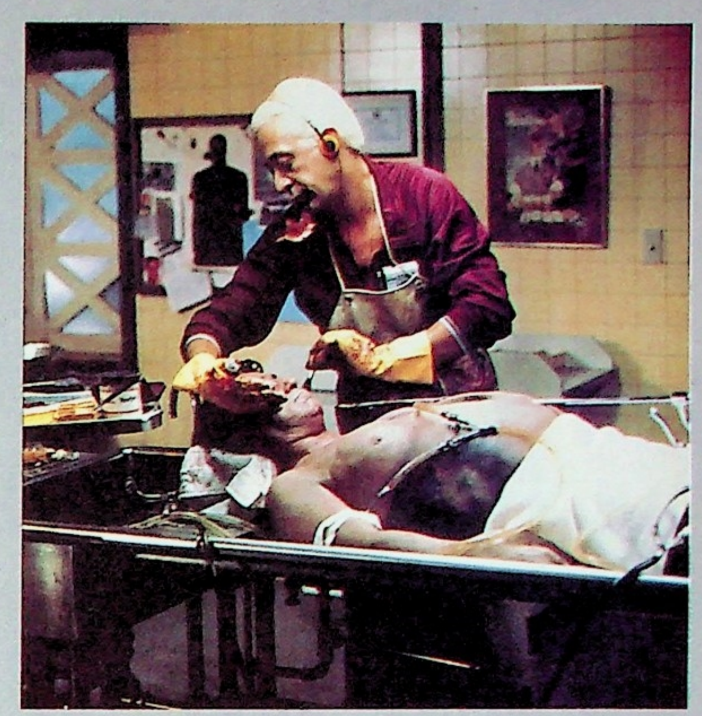
Nous sommes au 23e siècle. Le héros de *Trancers* se nomme Jack Deth ; c'est un flic vieillissant, cynique et solitaire dont la mission consiste à traquer et abattre Martin Whistler, personnage maléfique qui menace le monde de ses légions de « trancers » (des esclaves qu'il contrôle psychiquement).

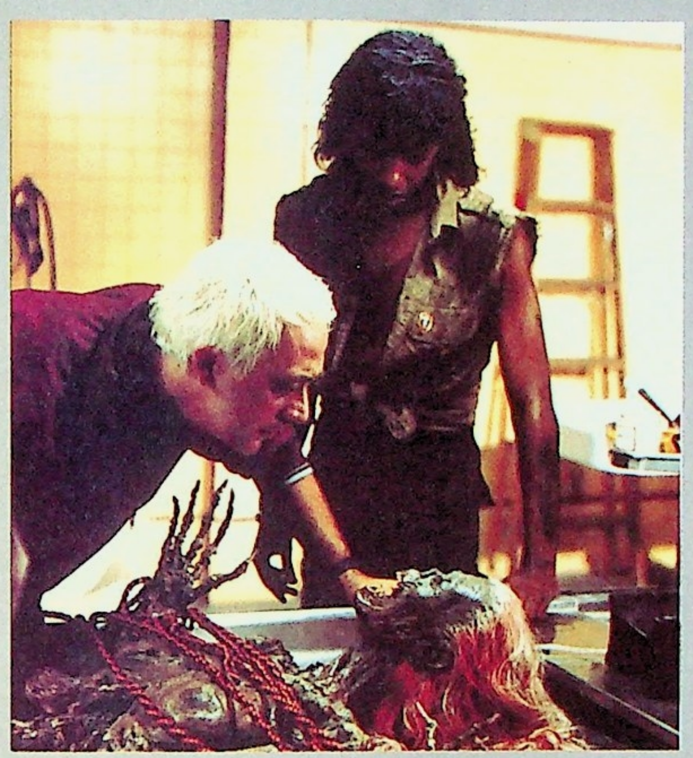
Pour échapper à son poursuivant, Whistler remonte le temps et se retrouve dans le Los Angeles de 1985 où il va pouvoir modifier l'Histoire à sa façon. Mais ce serait compter sans la ténacité de Jack Deth et la complicité de la belle Leena, une jeune californienne du 20e siècle qui va recueillir le flic et le guider à travers les pièges de Chinatown...

Sur un thème qui rappelle parfois celui de *Blade Runner* (du « réplìquant » au « trancer » il n'y a qu'un pas), Charles Band a réalisé, avec un soin extrême apporté à la mise en scène, aux décors et surtout aux éclairages (rendus par les magnifiques néons du quartier chinois), un film très attachant, dénué de toute prétention (nous sommes loin des messages de Ridley Scott) et dont le principal attrait est un scénario concis et structuré favorisant un maximum d'action sur un rythme trépidant. L'interprétation de Tim Thomerson (dans le rôle de Jack Deth) est savoureuse et apporte une note d'humour non négligeable à un film qui s'avère être, avec *Swordkill*, la meilleure production Charles Band à ce jour !

RETURN OF THE LIVING DEAD

Le scénariste de *Dark Star* et *Alien* devient metteur en scène avec *Return of the Living Dead*. C'est déjà un événement en soi... Mais lorsqu'on sait qu'il a décidé de nous montrer les morts vivants comme aucun autre réalisateur ne l'avait fait avant lui, c'est carrément une révolution !

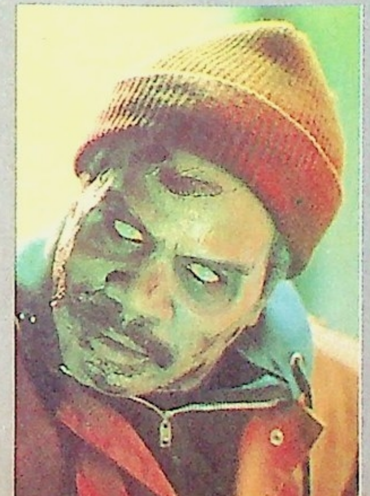






Les mêmes fuites radioactives qui avaient fait se relever les cadavres dans *La nuit des morts-vivants* sont à nouveau responsables des événements qui vont se produire à Louisville, petite bourgade du Kentucky. Une bande de punks venus s'amuser dans le cimetière de la ville va se retrouver encerclée par des zombies affamés... Et c'est là qu'intervient la « touche » O'Bannon : les morts-vivants parlent, courent, pensent et sont dotés d'une véritable personnalité ! L'idée lui est venue alors qu'il cherchait à donner à son film un ton nouveau, différent de celui auquel nous a habitué Romero.
Sur l'écran, au début, c'est le choc : voir ces zombies, parfois en état de putréfaction *très* avancé, tenir des discussions et élaborer des plans d'attaque a de quoi surprendre. On est d'abord partagé entre l'envie de rire et celle de rejeter d'emblée un film qui ne respecte par les lois du genre. Et puis, le miracle s'accomplit : ce mélange d'horreur pure et d'humour a quelque chose de tonifiant et lorsqu'un zombie, après avoir attaqué une voiture de police et dévoré ses occupants, s'empare de la radio de bord et lance « envoyez du renfort ! » en pensant au festin qui l'attend, on en redemande !

NIGHT OF THE COMET



L'arrivée d'une comète dans le ciel californien, c'est un événement ! Tout le monde se presse dans la rue pour assister à ce spectacle peu banal... et tout le monde va mourir des effets de la comète déjà responsable de la disparition des dinosaures lors d'un précédent passage sur terre voici 65 millions d'années...

Night of the Comet est la seconde mise en scène de Thom Eberhardt qui tourna l'an dernier un petit film d'horreur resté inédit, *Sole Survivor*. Sa nouvelle réalisation est nettement plus ambitieuse : un budget de 3.500.000 dollars, des acteurs connus tels Mary Woronov (*Eating Raoul*) ou Catherine Mary Stewart (*The Last Starfighter*) et un scénario à effets spéciaux où l'humour l'emporte sur l'originalité : deux adolescentes miraculeusement immunisées contre les rayons mortels de la comète arpentent un Los Angeles désert jonché de poudre orange et de vêtements — tout ce qui reste des êtres humains — à la recherche de compagnie. Leur insouciance face à la gravité de la situation nous vaut quelques moments de franche hilarité contre-balancés par l'apparition de survivants défigurés que les effets secondaires de la comète ont transformé en zombies cannibales...
L'intention de Thom Eberhardt était de réaliser un pastiche des films de SF des années 50-60 : on retrouve effectivement ici et là des clins d'œil à *The World, The Flesh and The Devil*, *Day of the Triffids* ou encore *The Omega Man* mais le clou du film, se situant dans un grand magasin où nos deux écervelées se font surprendre par une bande de zombies, fait évidemment référence à *Dawn of the Dead*.
Malgré de nombreuses fautes de rythme (à chaque scène d'action succèdent de longs et ennuyeux bavardages), *Night of the Comet* s'avère un thriller sur la fin du monde plutôt réussi et techniquement soigné (maquillages, photographie, décors) dont l'unique défaut est de ne s'adresser qu'aux seuls amateurs de fantastique. Une restriction qui lui sera peut-être fatale...

Radioactive Dreams



Trois ans après *L'épée sauvage*, Albert Pyun revient à la mise en scène. A l'univers féroce de l'heroïc-fantasy a succédé le monde hostile et décadent « d'après la bombe ».

De par son budget, *Radioactive Dreams* est une des plus importantes productions indépendantes de l'année, réalisée en scope, Dolby-Stéréo et bénéficiant d'un « soundtrack » rock omniprésent. Cependant, et malgré toutes les attentions dont le film a été l'objet depuis que le projet s'est concrétisé, *Radioactive Dreams* n'est qu'une demie-réussite...

A porter au crédit du film, un début très prometteur où, après avoir été protégés durant près de 15 ans des effets radioactifs de la Bombe, deux adolescents, dont la culture se limite à la lecture des romans policiers des années 40, effectuent une première sortie dans un paysage calciné et désert. Pas si désert que cela en fait, car leur voiture va être attaquée tout d'abord par une horde de furies à la crinière rousse dans une séquence directement empruntée aux scènes de poursuites de *Mad Max 2*, puis par des mutants recouverts d'horribles bubons (à noter des effets spéciaux très réussis). Après une poursuite mémorable, nos deux héros qui sont, tout à fait par hasard, entrés en possession d'une clé pouvant déclencher la fin du monde, arrivent à Edge City où les attendent maintes aventures ! Mais c'est pourtant à ce moment précis que les choses commencent à se gâter... Le décor, tout d'abord, est ridicule et la reconstitution d'un quartier censé ressembler aux rues de *Blade Runner* ne fait penser qu'au Marché aux Puces bien connu des Parisiens un jour d'affluence ! Les passages musicaux ensuite, mal réglés, ne sont que de longs et pâles intermèdes dignes d'une mauvaise parodie des *Rues de feu*. Enfin, et c'est plus grave, le film, qui a perdu son rythme vif et s'étire dorénavant en longueur, acquiert jusqu'au générique final une prétention insupportable au niveau du récit et surtout des dialogues. C'est d'autant plus dommage que la réalisation d'Albert Pyun, sans être vraiment novatrice, se voulait originale...

CITY LIMITS



Révélé et encouragé par le succès d'*Androïde*, le réalisateur Aaron Lipstadt a voulu prouver avec *City Limits*, une production nettement plus ambitieuse, qu'il était l'un des cinéastes les plus doués de la génération montante. Il est malheureusement bien loin d'avoir tenu son pari...

Car *City Limits* est un très mauvais film au scénario bâclé, malgré une intéressante idée de départ : une maladie d'origine inconnue n'a tué que les adultes, laissant les moins de 20 ans livrés à eux-mêmes... Mais à l'écran, le résultat est catastrophique, bourré d'invraisemblances et surtout dénué d'intérêt. C'est, médusé, que l'on assiste à des dialogues interminables et des scènes d'action, mal éclairées, d'une irritante mollesse. Il est navrant que des acteurs aussi prometteurs que John Stockwell (*Christine, Radioactive Dreams*), Rae Dawn Chong (*La guerre du feu, Beat Street*) et Robby Benson (*L'affrontement*) se soit compromis dans un tel film.

Le *Mad Max* américain reste encore à faire...

Crimes of Passion



« Shocking » s'exclame l'Amérique offusquée à la vision du nouveau film de Ken Russell où sexe, violence et langage ordurier font bon ménage...

Outre la palme du film le plus choquant de l'année, *Crimes of Passion* pourrait également recevoir celle, ex-aequo, du plus impressionnant numéro d'acteur.
A l'opposé de son rôle dans *A la poursuite du diamant vert*, Kathleen Turner est méconnaissable : grande bourgeoise le jour et prostituée la nuit, elle évolue avec une aisance à couper le souffle. Quant à Anthony Perkins, a qui le cinéma a toujours réservé des rôles de malade mental, sa prestation dans *Crimes of Passion* constitue, à n'en point douter, l'aboutissement de sa carrière !
La rencontre de ces deux personnages névrosés compose le point de départ d'un thriller oppressant et traumatisant (l'instrument de mort est un phallus en métal à l'extrémité finement aiguisée) qui débouchera sur un final complètement hystérique, à la *Psychose*. Un film vraiment très particulier, à classer aux côtés du *Dernier Tango à Paris* et de *Portier de nuit*.

The Surrogate

Voici, inspiré de *Pulsions*, un curieux thriller érotique et psychologique qui démontre, une fois de plus, que le tueur n'est jamais celui que l'on croit...



Réalisé par Don Carmody, *The Surrogate* (ex *Blind Rage*) a été l'une des plus importantes productions canadiennes de l'année. On retrouve au générique les noms de Art Hindle, Carole Laure, Shannon Tweed et Michael Ironside, les décors sont luxueux, la photographie très soignée, le récit sophistiqué : *The Surrogate* est un film de terreur « chic », dénué de gore mais riche en suspense.

Au départ, une situation presque banale : la mésentente sexuelle d'un couple, bientôt menacé par la présence d'un mystérieux tueur et celle, troublante, d'une jeune femme dont la « profession » est de redonner une nouvelle jeunesse aux mariages qui s'essoufflent. Dans un climat de terreur grandissant, les cadavres commencent à s'accumuler et le cercle des suspects à se réduire.
The Surrogate est un film captivant et décevant à la fois. Captivant d'abord par la personnalité ambigüe de ses protagonistes et cette ambiance bizarre où se mêlent angoisse et sensualité. Décevant ensuite par la pauvreté d'un scénario qui recherche les complications et accumule les invraisemblances pour mieux dérouter le spectateur. Une malhonnêteté largement contrebalancée néanmoins par une technique et une interprétation irréprochables.








L'ECRAN
FANTASTIQUE

GREMLINS

DESSIN ORIGINAL DE NICOLAS TOURNIER

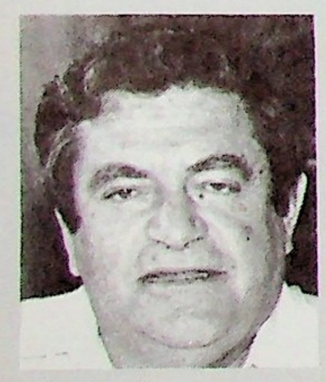
HORIZONS 85 DU FANTASTIQUE

THE CANNON GROUP, LA 7ème MAJOR D'HOLLYWOOD

En quelques années seulement les compagnies de production indépendantes américaines ont regagné pas mal de terrain sur les Majors de Hollywood. Le cinéma fantastique et le cinéma d'horreur en particulier furent parmi les principaux motifs de ce boom rentable, grâce à leurs coûts de réalisation peu onéreux, qui les exposait moins au risque de la catastrophe financière dans le cas où le film se serait révélé être un four. Par suite d'une politique d'investissements très bien ciblée, certaines sociétés indépendantes sont à leur tour devenues de petites Majors ; leurs films ont immédiatement acquis un aspect de « série A » qui a fait grimper les budgets d'une moyenne de 1,5 millions de dollars à un prix de revient moyen de 5 ! C'est le cas d'Orion Pictures, PSO, New World, mais surtout du groupe Cannon, qui a conquis en 1984 une position de suprématie absolue chez les « indépendants ».



NINJA 3



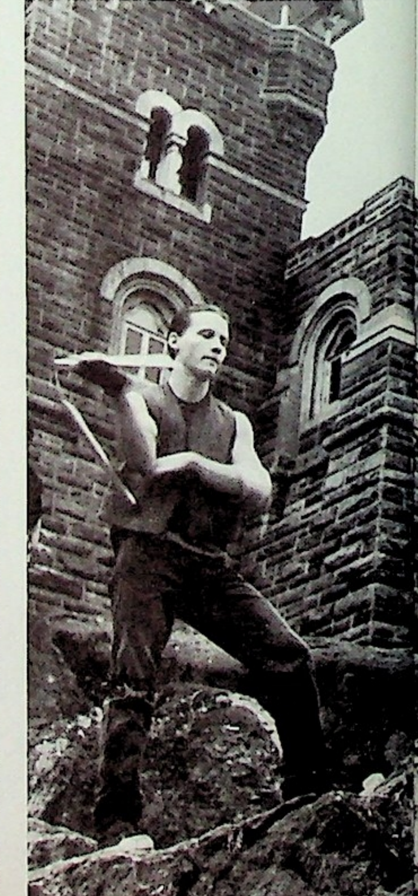
Entretien avec MENAHEM GOLAN

« La Cannon pourrait sans problème devenir « la 7ème major d'Hollywood », bien que nous préférerions cependant rester indépendants », nous explique Menahem Golan, responsable de la maison, en compagnie de son collaborateur Yoram Globus.

Le cinéma fantastique et d'horreur occupe une place impressionnante dans le listing de la Cannon pour 1984 : « Notre compagnie a produit 14 films en 1984, et nous en avons 15 en chantier pour l'an prochain » affirme Golan, très fier de la façon dont marchent ses dernières réalisations, en particulier *Breakdance*, dont la recette a dépassé 36 millions de dollars pour un budget dérisoire. *The Seven Magnificent Gladiators* est sorti aux U.S.A. le 31 août, en même temps que *Bolero* avec Bob Derek ; *Exterminator II*, très attendu, de Mark Buntzman, a été distribué dans certains états le 14 septembre, un mois à peu près avant la sortie nationale de *Ninja III — The Domination*. La sortie du nouveau film-choc de Chuck Norris, *Missing In Action*, est prévue pour la fin novembre, et à la même date débutera dans quelques états américains le film d'héroïc fantasy de Stephen Weeks *Sword of the Valiant*. Toutefois le projet dont Golan est le plus fier, c'est une superproduction fantastique dirigée par Tobe Hooper, dont le titre est *Lifeforce*. Il s'agit d'un film de science-fiction, plus connu sous le nom de *Space Vampires*, titre employé pour les principales prises de vue à Londres, qui débutèrent le 6 février 1984. Sa distribution est prévue pour l'été 1985 à cause d'un nombre énorme d'effets spéciaux très élaborés à tourner...

Menahem Golan a discuté avec nous de *Lifeforce* jusque dans ses moindres détails, et nous a présenté en avant-première quelques-unes des productions en cours ou en projet à la Cannon dans le domaine du fantastique. D'origine israélienne comme Yoram Globus, Golan est devenu une figure très populaire dans son pays au cours des années 70 dans le domaine de la production. « J'ai commencé à m'occuper de cinéma il y a vingt ans, c'est-à-dire en 1964, en Israël » affirme-t-il. « J'ai ensuite travaillé en Europe et en Italie (où il a produit le curieux western *L'Homme de Santa Cruz* avec Lee Van Cleef et Leif Garrett), et enfin, il y a 6 ans, j'ai atterri aux Etats-Unis. Là-bas j'ai acheté la Cannon Films, à une époque où il y avait six autres compagnies indépendantes qui réalisaient des « exploitations pictures ». Nous avons aussitôt changé de registre, optant pour des œuvres plus importantes : nous avons eu recours à des stars, nous avons obtenu d'excellents scénarios... ». A cette époque, Golan est également passé de l'autre côté de la caméra pour diriger *Le Magicien de Lublin*, avec Alan Arkin, puis *The Apple* (*Bim Stars* en France), « pastiche » SF à 8 millions de dollars. « Je me rappelle très bien de *The Apple*, une très étrange comédie musicale de science-fiction que j'avais réalisée ; malheureusement le film n'a pas mar-

THE EXTERMINATOR 2



ché, ce fut un « bide », mais... moi je l'aime beaucoup ! » nous déclare Golan qui vient de tourner *Over The Brooklyn Bridge*, une comédie avec Margaux Hemingway et Elliott Gould.

Menahem Golan rappelle comment il avait acquis les droits sur le roman « Space Vampires » de Colin Wilson, d'où le film a été tiré, dès 1979. Initialement prévu pour 1980, il a été ensuite renvoyé à plus tard, peut-être en raison de la sortie d'*Alien* de Ridley Scott. « Je pense que *Lifeforce* est la plus grande production jamais entreprise par la Cannon. Le film est dirigé par Tobe Hooper, qui a déjà tourné *Massacre à la Tronçonneuse* et *Poltergeist*, et il est tiré du roman homonyme du célèbre auteur de science-fiction Colin Wilson. Pour la Cannon et pour moi, *Lifeforce* c'est surtout un défi. »

● **Quel est votre budget ?**

Il s'élève à 25 millions de dollars. Il s'agit vraiment d'un film coûteux ; le tournage a pris 16 semaines dans les Studios EMI de Londres ; pour être plus exact, nous venons à peine d'achever les principales prises de vue. Le film offre un excellent casting, Steve Railsback, Peter Firth et Frank Finlay, et il s'agit à mon avis d'une des œuvres de science-fiction les plus importantes qui aient jamais été réalisées dans l'histoire du cinéma, car elle touche à l'immortalité, elle traite de... notre vie.

● **Pouvez-vous nous parler de l'histoire du film ?**

Vous savez qu'entre la planète Mars et la planète Jupiter il y a une ceinture d'astéroïdes... Un groupe d'astronautes part donc faire des recherches pour en comprendre la nature. Mais ils rencontrent une nef venue d'ailleurs, qui dépasse l'imagination : l'astronef mesure 200 km de long (!), 5 de profondeur, et elle est composée d'un élément qui... n'est pas humain. Les astronautes pénètrent à l'intérieur de cet élément et découvrent trois corps qui pratiquement ne sont ni vivants ni morts. On dirait des êtres humains, aussi les prennent-ils avec eux pour les emmener sur la Terre. Et alors commencent à se produire des choses...

Il ne s'agit pas en fait d'humanoïdes, mais d'énergie, une forme d'énergie... quiconque les touche voit son énergie vitale absorbée par eux ! Ceci développe immédiatement une sorte d'épidémie et le monde entier est menacé de contagion, comme pour la peste au Moyen-Age. Rapide comme le feu cette épidémie atteint Londres, et en 24 heures, la capitale britannique est anéantie ! Et en peu de temps le monde est encerclé, les gouvernants terrorisés : il leur faut recourir à la bombe atomique pour détruire l'épidémie qui se répand !

Naturellement les êtres humains cherchent à se protéger, mais ce n'est pas facile : cette forme d'énergie est une sorte de vampire, qui vit de l'énergie vitale de chacun, et peut se saisir de vous, de moi, de nous tous, mais nous ne mourons jamais.

Dans tous les cas si un être humain meurt, son énergie vitale n'a plus sa valeur ; elle n'est plus par exemple de 120, mais de 0,5. Tout le reste est absorbé par les créatures, par ces formes qui vivent d'énergie ; et cette énergie a le pouvoir de créer... la vie ! De sorte que ces créatures ont un autre type de force vitale et qu'elles ne présentent aucune forme définie. Elles peuvent devenir vous, elles peuvent devenir un arbre, un chien...

● **... exactement comme dans *La Chose* de John Carpenter. La créature pouvait adopter toutes les apparences...**

C'est exact. Ici c'est une création de même style ; je crois pourtant que *Lifeforce* est une combinaison d'*Alien* et probablement de l'*Invasion des Profanateurs*, mais qu'en définitive il s'agit d'un film vraiment original, d'un genre que l'on n'a jamais vu précédemment. Les effets spéciaux ont été créés par l'un des maîtres du genre, John Dykstra, titulaire de l'Oscar pour *La Guerre des Etoiles*, qui a accepté très volontiers de travailler pour nous.

● **Quel type d'effets spéciaux trouvera-t-on dans *Lifeforce* ?**

Des effets de toute sorte ! Pas seulement les écrans bleus. Comme nous avons besoin de conceptualiser cette énergie sous des aspects divers il faut la présenter sous une forme « fluide », et donc corporelle, que vous devez voir, que tous les spectateurs doivent voir, avant qu'elle ne devienne *vous*. Et quand elle entre en vous, votre corps a une défaillance, « rétrécit » !

Par conséquent, il y a beaucoup d'écrans bleus, et aussi des effets de maquillage, en fait presque tous les genres d'effets spéciaux connus actuellement. *Lifeforce* présente en outre des types d'effets très nouveaux, réalisés à l'aide de techniques encore expérimentales... Je voudrais vous donner un exemple : lorsque cette force vitale prend possession de votre corps, il y a défaillance de votre corps mais vous continuez à exister comme être vivant, vous ne mourez pas ! En deux mots nous avons dû créer de petites « poupées » miniature représentant des êtres humains ; des mannequins en réalité qui peuvent bouger les doigts, tout leur corps, et qui doivent être convaincants quand ils

SUITE PAGE 64



Actuellement en production chez Cannon, **CAPTAIN AMERICA** *(adapté des célèbres B.D. de la Marvel Comics) sera l'un des événements cinématographiques de l'année 85.*



P.S.O. LEADER DES INDEPENDANTS

En corrélation avec le succès croissant rencontré par les indépendants américains au cours de l'été 1984, se sont produites des ruptures évidentes en matière d'affaires commerciales entre les différentes compagnies de production. Certaines sociétés indépendantes sont devenues des « majors » virtuelles. La PSO se définit elle-même comme la « Major indépendante », et ce qui la caractérise, c'est le niveau qualitatif toujours élevé de ses films ; sa politique ne se limite pas seulement à la production de films à gros budgets, mais recouvre les investissements propres de capitaux, et le choix d'une chaîne de salles. La PSO a consolidé cette année sa position, s'occupant du lancement mondial de *Il était une fois en Amérique* de Sergio Leone, et produisant ou investissant dans des films fantastiques comme *L'histoire sans fin, The Clan of the Cave Bear* et *The Navigator.* Mais actuellement la PSO est surtout liée à *Cotton Club* de Francis Ford Coppola, qui risque de devenir le film le plus coûteux de l'histoire du cinéma.



Entretien avec MARK DAMON

Nous avons rencontré le « chairman », autrement dit le président de toutes les activités de la compagnie, Mark Damon, dont certains ont sans doute gardé le souvenir en tant que cascadeur et acteur d'un grand nombre de films italiens de série B des années 60. Il n'a pas beaucoup changé depuis, physiquement : l'expression de son visage rappelle davantage celle d'un Tony Kendall qu'elle n'évoque l'image de l'un des plus grands producteurs indépendants d'Amérique...

● La PSO est une indépendante de luxe. Comment peut-elle s'inscrire au nombre des Majors ? A-t-elle un rôle important ou subordonné ?

Non, je ne crois pas du tout que le rôle de la PSO soit un rôle de subordonné. D'une façon générale les projets les plus importants nous parviennent d'abord à nous, ou en même temps qu'ils parviennent aux autres majors. C'et ainsi par exemple que nous avons produit un film intitulé *9 1/2 Weeks...*

● Il s'agit de celui d'Adrian Lyne ?

Exactement. Les principaux interprètes sont Mickey Rourke et Kim Basinger ; c'est un projet qui avait fait des allers-retours entre les plus importantes compagnies, et nous l'avons « capturé » et produit (*9 1/2 Weeks* est un thriller qui fait appel à quelques éléments fantastiques. En raison de son contenu fortement « érotique », de nombreuses actrices auraient refusé le rôle de la vedette féminine qui a été ensuite confié à par la blonde Kim Basinger. N.d.A.)

● Il y a actuellement une foule de metteurs en scène de spots publicitaires qui passent au cinéma : Adrian Lyne est l'un d'entre eux, et en fait *Flashdance* n'était pratiquement qu'un immense vidéo-clip. Vous savez que la publicité est caractérisée par un angle de vue très particulier ; comment Lyne a-t-il utilisé ce style dans *9 1/2 Weeks* ?

Il est difficile de dire comment on utilise telle ou telle autre technique publicitaire, car le film n'a pas l'air d'être un « commercial ». Certainement ce que possèdent ces metteurs en scène c'est ce que nous appelons « l'œil pour l'image ». On a vu arriver sur le devant de la scène Alan Parker, Ridley Scott, Adrian Lyne et bien d'autres, et il est certain que leurs films ont un « look » différent. *9 1/2 Weeks* lui aussi a donc un « look » à lui, qu'il est très difficile de décrire, car aucun détail n'y est négligé. Il y a dans ce film une scène au cours de laquelle Mickey Rourke donne simplement quelque chose à manger à la jeune fille, Kim Basinger. Adrian a mis quatre jours à tourner cette scène mais à la fin les cerises, les piments, les glaçons, etc... toute cette nourriture possédait un « look » tellement différent de tout ce que j'avais pu voir dans un film que j'en ai été littéralement pétrifié. Alors oui, c'est vous qui avez raison : dans cette scène si érotique, il y a le look d'un « commercial ». Toutefois il y a beaucoup ajouté. C'est difficile à décrire ou à

Diane Lane et Richard Gere, vedettes de Cotton Club



Darryl Hannah dans *The Clan of the Cave Bear*

expliquer, mais je n'ai jamais vu de film avec un look final si fort ; j'ai vu quelque chose qui ressemblait à ça dans *Flashdance*, mais c'était différent, flou. Cette touche est comme une patine indistincte...

● ***Flashdance* représentait déjà une grande révolution dans le domaine de l'image.**

Cela dépend aussi du cameraman que l'on choisit. Adrian Lyne a choisit, pour *9 1/2 Weeks*, Peter Biziou, qui a fait *Another Country* et a remporté pour ce travail le prix de la meilleure



9 1/2 Weeks

photographie au dernier Festival de Cannes. Et la combinaison Biziou-Adrian Lyne est quelque chose d'extraordinaire !

Toujours dans le domaine du fantastique nous avons de nombreux projets : nous avons actuellement en production un film de Michael Chapman : *The Clan Of the Cave Bear*, dont la vedette féminine est Daryl Hannah.

● **Mais ne s'agit-il pas de deux films en un ?**

Non. Une suite est prévue mais nous ne l'avons pas encore réalisée. *The Clan Of The Cave Bear* a été tiré d'un livre qui, pendant trois ans a été un best-seller. Jean M. Auel, son auteur, a ensuite écrit une suite : « The Valley Of The Horses » ; nous en avons acquis les droits et nous passerons à la réalisation quand *Clan Of The Cave Bear* sera sorti. Ce film parle d'une femme cro-magnon qui a été élevée par une tribu de Néanderthal, il y a 35.000 ans environ...

● **Pouvez-vous nous en dire plus ?**

Le film raconte l'histoire — la première probablement — de l'indépendance de la femme. Dans ce cas il s'agit d'une jeune fille élevée par une tribu de Néanderthal et puis chassée ; sa recherche est en somme celle des raisons pour lesquelles la femme doit être soumise à l'homme. *Clan Of The Cave Bear* a cherché à démontrer justement son importance.

● **Qui s'occupe des effets spéciaux, et quel genre d'effets spéciaux trouve-t-on dans ce film ?**

Nous utilisons les mêmes spécialistes en effets spéciaux que *La Guerre du Feu*. Les maquillages en particulier sont très soignés : le maquillage de chacun des acteurs nécessite trois heures et demi. Vous pouvez donc imaginer que, même si les acteurs se lèvent à quatre heures du matin nous ne pouvons guère commencer le tournage avant midi ! (rires).

● **Un film caractérisé par des références à l'héroïc-fantasy comme *Cave Bear* doit coûter plus cher...**

Son budget est de 18 millions de dollars ; *9 1/2 Weeks* a un budget de 17 millions de dollars. Et maintenant nous produisons un autre film dans le genre fantastique qui s'intitule *The Navigator* avec un budget de 20 millions de dollars.

● **A propos de budget, il semblerait entre autres qu'*Il était une fois en Amérique* de Leone ait atteint 38 millions de dollars...**

Je ne connais pas le budget exact du film de Leone, car j'ai entendu citer des chiffres très contradictoires ; il me semble de toute manière que 38 millions de dollars est un chiffre possible. Par ces temps de megabudgets nous avons un film intitulé *Cotton Club*, mis en scène par Francis Ford Coppola, il revient à 54 millions de dollars pour être précis et même à 58 en comptant les intérêts, et ainsi de suite. La politique de la PSO c'est ou bien de produire des films à nous ou d'investir dans d'autres films que nous distribuons : par exemple dans *Cotton Club* nous avons investi des capitaux, mais ce n'est pas nous qui l'avons produit.

● **Mais avec un pareil budget croyez-vous vraiment que *Cotton Club* réussira à rentrer dans ses fonds ?**

Je pense que les perspectives pour *Cotton Club* sont très bonnes, parce que le film est formidable, c'est un événement. Naturellement c'est très difficile de récupérer 54 millions de dollars de budget, parce que cela signifie gagner à peu près 150 millions, et ce n'est pas facile.

● **Pouvez-vous nous parler un peu du film de Coppola ?**

Oui, bien sûr. « Cotton Club » est un très célèbre local de Harlem, où ont débuté les chanteurs noirs les plus importants, Duke Ellington, Cab Calloway etc. Le film raconte l'histoire d'un danseur noir et d'un musicien blanc et tente de nouer leurs histoires, leurs drames, à l'intérieur du « Cotton Club » : le local est également le siège du jeu de la roulette, et c'est quelque chose qui est contrôlé par la mafia. Il s'agit donc également d'un film de gangsters...

● **Pratiquement une grande fresque de l'Amérique des Années d'Or, pas tellement différente de celle que dépeint Leone dans *Il Etait Une Fois En Amérique*...**

L'époque est la même en effet, à cette différence près que *Cotton Club* se déroule sur un arrière-plan de jazz, et de toute cette musique qui était celle de l'époque. Mais il est certain que les deux films présentent beaucoup de similitudes.

● **Vous avez été l'un des deux producteurs exécutifs de *L'histoire sans fin*, un film dont on a déjà quasiment tout dit. Quand la PSO a-t-elle commencé à s'intéresser au livre de Ende ?**

Précisons d'abord que la PSO a investi une bonne partie du budget de ce film. Nous avons commencé à nous y intéresser il y a environ un an et demi, c'est-à-dire après le début de la préproduction. Si l'on tient compte du fait que la pré-production a duré un an, les prises de vue quatre mois, et la post-production six mois, vous voyez que *Never Ending Story* a été mis en chantier voici deux ans environ. Le livre de Ende qui portait le même titre était le plus grand best-seller de l'histoire de l'Allemagne, et il a rencontré le même succès dans tous les pays où il est sorti ; j'ai compris que le film posséderait des « valeurs universelles » et la morale même de l'histoire était très importante pour moi, lorsqu'elle dit que chacun doit avoir le rêve de ce qu'il désire : il suffit qu'il suive son rêve, et il peut avoir tout ce qu'il désire. Il s'agit au fond d'une morale très simple, mais elle est racontée à deux ou trois niveaux, de sorte que le film peut intéresser même à un niveau sophistiqué. C'est pour ce motif que j'ai voulu le faire...

● **Pourquoi, entre autres choses, avoir choisi un metteur en scène allemand comme Petersen, au lieu d'un metteur en scène anglais ou américain ?**

Voyez-vous, j'ai découvert Petersen à travers son avant-dernier film, *Das Boot*. Pour moi Petersen est l'un des plus grands talents du monde ; après avoir vu ce qu'il pouvait faire avec *Le bateau*, c'est-à-dire deux heures de cinéma à l'intérieur d'un sous-marin, en maintenant une tension forte et contenue, j'ai compris qu'il était l'homme que nous cherchions. Ce qu'il a fait avec ce film, très peu de metteurs en scène au monde seraient capables de le faire. Certains ont même comparé son talent à celui de Spielberg, et je crois qu'ils ont raison.

● **Pourquoi la version allemande de *Never Ending Story* est-elle sortie avec le commentaire musical de Klaus Doldinger, alors que pour la version mondiale la musique était de Giorgio Moroder ?**

C'était dans les intentions de Petersen d'obtenir certaines chansons de Moroder, et je crois que de plus ils se connaissaient depuis très longtemps. Toutefois la sortie du film en Allemagne précédait de presque six mois sa distribution mondiale. On n'avait pas le temps d'introduire ces chansons de Moroder pour la version allemande. Aussi Petersen a-t-il toujours été d'accord avec Klaus Doldinger pour remplacer certaines parties de sa musique par la musique de Moroder. Voilà tout : *Never Ending Story* devait sortir en Allemagne en avril, et le temps manquait pour y inclure la musique définitive.

● **A-t-il été prévu une suite à *Never Ending Story* ?**

Il pourrait y avoir une suite, mais comme cela reviendrait très cher, encore plus cher que le premier film, il reste encore à décider si on la fera ou pas.

● **Comment s'articulent les programmes de votre maison de production ?**

Nous cherchons à faire des choses un peu insolites. Insolites en ce sens que je suis convaincu que l'unique façon de pousser le public au cinéma, c'est la qualité et l'originalité du film. Si instinctivement je ne trouve pas une histoire un peu amusante je ne vois aucune raison d'en faire un film. *9 1/2 Weeks* raconte une histoire très érotique, détaillant cependant un thème qui n'a pas encore été traité au cinéma. *The Navigator*, notre nouveau projet relevant de la SF, présente des choses différentes. Si je ne trouve pas le moyen d'entraîner les gens au cinéma je ne veux pas faire le film. *Metropolis* ce n'est pas moi qui l'ai produit : nous, de la PSO, nous ne faisons que le présenter de nouveau, mais il s'agit d'une chose très différente de la norme pour ainsi dire. C'est pour cela que nous aimons présenter de nouveau des films qui ont quelque chose de nouveau à dire.

● **De nos jours le public est dans sa majorité composé de teenagers de 12 à 24 ans. Comment la PSO compte-t-elle capter cette masse ?**

Considérons ceci : si nous cherchons à faire tous nos films pour ce public seulement, le choix de l'« entertainment » serait très limité, parce que nous sommes incapables de dire avec certitude ce qui plaira à cette sorte de public. Nous en avons bien sûr une idée, mais aucune certitude. Prenons par exemple *The Never Ending Story* : nous avons noté que le plus faible pourcentage des personnes qui vont le voir appartient justement à la frange des 15 à 25 ans. Il s'agit cependant de ce même film qui a battu les records de recette en Allemagne, le meilleur résultat allemand de l'histoire du cinéma, et ceci même sans l'apport de cette tranche du public. En bref, si j'ai un film qui attire le public des moins de 15 ans et des plus de 25 ans, capable de faire naître un attachement constant et homogène, alors je n'aurai plus besoin de la tranche des 15 à 25 ans !

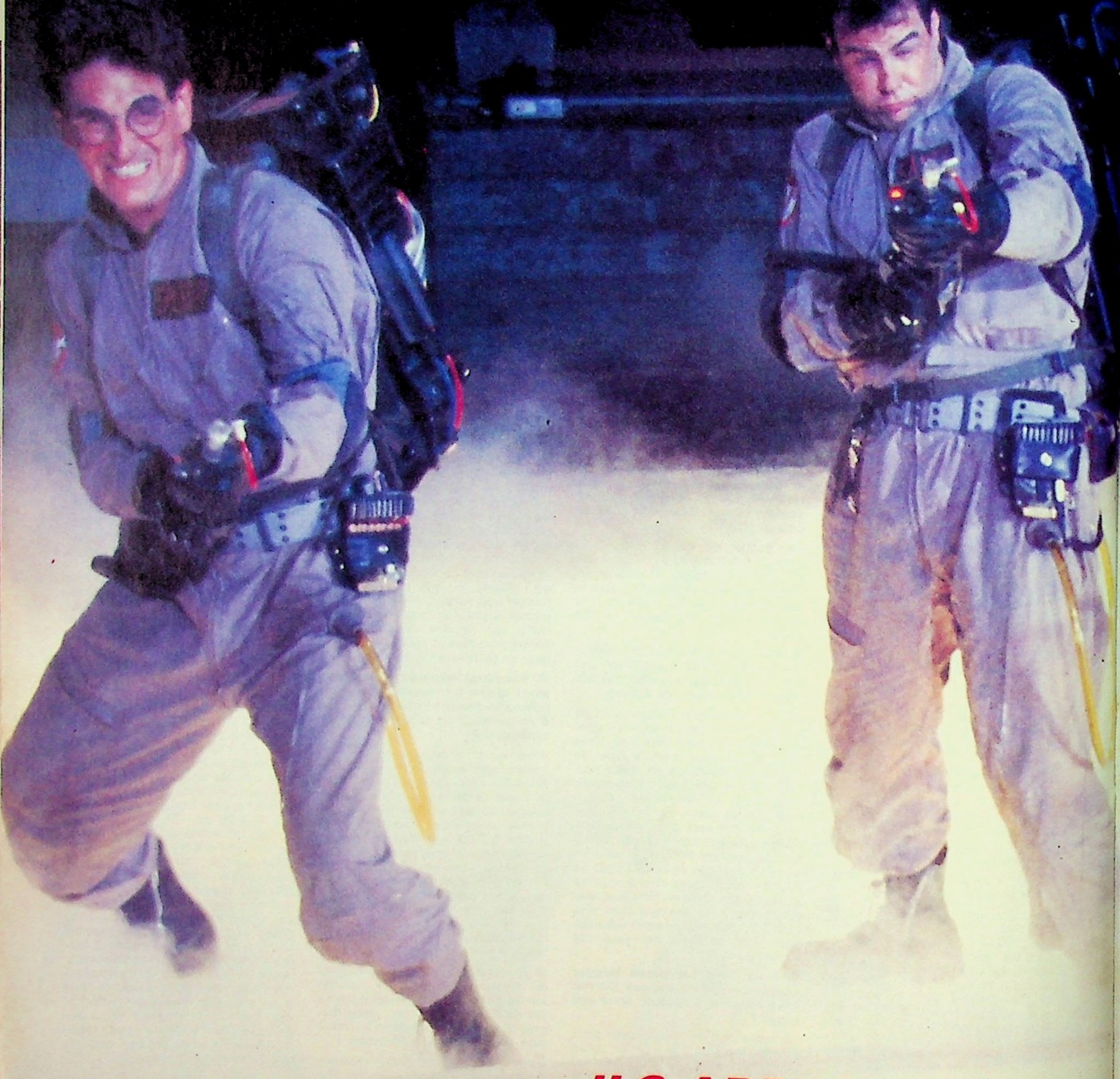
Ignorer les autres couches du public est une très grave erreur.

Naturellement nous ne pouvons jamais ignorer ce qui serait la couche la plus importante, cependant ceci démontre qu'un film peut avoir du succès malgré tout, même sans attirer ce public-là. Je ne sais si je m'exprime bien : il ne faut pas chercher à faire des films seulement en tenant compte de ce goût-là, parce qu'inconsciemment une idée attire d'une certaine façon tous les niveaux du public. Si vous faites un film qui atteint ce que j'ai appelé tout-à-l'heure « des valeurs universelles » vous pouvez être sûr que ce sera un grand succès.

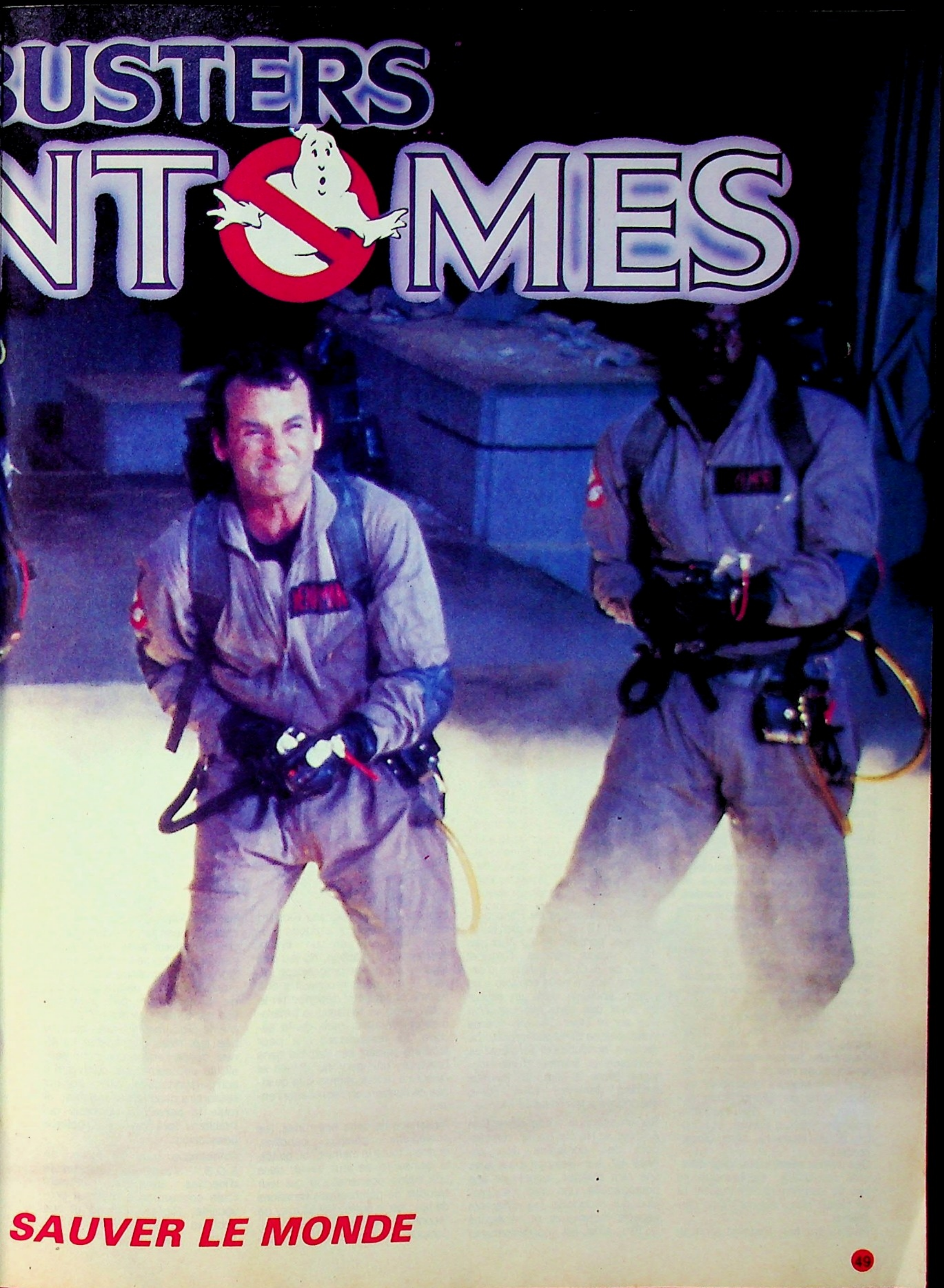
Propos recueillis par **Giuseppe Salza**
(Trad. : Simone Matarasso-Gervais)

GHOSTE

S.O.S FA



ILS ARRIVENT POUR


BUSTERS
NTOMES
SAUVER LE MONDE



A LA POURSUITE DES DEMONS VERTS

Carnacki, Jules de Grandin et Harry Erskine figurent parmi les plus célèbres chasseurs d'ectoplasmes que la littérature fantastique nous ait offert. Ces Sherlock Holmes du surnaturel traquent sans pitié poltergeists et démons antiques à l'aide de pentacles lumineux et de gousses d'ail. Il ne manquait à ces héros de l'au-delà qu'une convaincante représentation cinématographique.

Armés d'aspirateurs électroniques, de dématérialisateurs, de rayons d'énergie, de radars et autres gadgets dont le moindre consiste en une baguette « chercheuse » activée par une poire en caoutchouc, quatre « éclateurs » de fantômes déferlent, en un raz-de-marée de rires, de suspense et d'aventures fantasmagoriques, sur New York en mal de fin du monde. Quatre chasseurs répondant aux doux noms de Stantz (Dan Ackroyd), Vinkman (Bill Murray), Spengler (Harold Ramis), et Winston (Ernie Hudson), alias *Ghostbusters.*

Ces joyeux aventuriers, déjà célèbres aux U.S.A., ne manqueront pas de surprendre, d'intriguer, et de réjouir nos « esprits » trop cartésiens.

Réalisé par Ivan Reitman (dont le Festival Fantastique de Paris présenta, en 1978, le premier long-métrage, parodie de *La Nuit des morts vivants* intitulée *Cannibal Girls*), ce *S.O.S. Fantômes* d'excellente facture nous entraîne à un rythme endiablé dans un sabbat qui n'est pas sans évoquer *Une Nuit sur le Mont Chauve*, poème symphonique de Moussorgsky, où démons, succubes et sorcières se réunissent au sommet d'une montagne (dans le film, un luxueux building dominant New York), s'apprêtant à terroriser le Monde.

Sur un scénario alerte signé Dan Ackroyd et Harold Ramis, réminiscent des comédies des années 40, Ivan Reitman a su, avec une rare maîtrise, conserver une homogénéité, une unité d'expression qui réconcilie les différents aspects techniques et artistiques du film ; ainsi, les impressionnants effets spéciaux signés Richard Edlund ne viennent à aucun moment s'inscrire en un irritant contrepoint de l'action, du jeu des acteurs ou de la progression du récit. Il faut donc reconnaître une volonté de ne point déconcerter le public avec un fantastique hétéroclite et clinquant, mais de le séduire, lui remémorant une peur familière puisant ses racines dans l'enfance, une peur qui effraie et rassure à la fois, même si la destinée de l'univers en représente l'enjeu.

Au service de cette entreprise, les comédiens, géniaux cabotins, donnent toute la mesure, où plutôt, la démesure de leur talent, dans une trame scénaristique qui leur autorise de nombreuses variations de jeu ; de la sorte, Bill Murray ne réconforte-t-il pas Dan Ackroyd, (lorsque ceux-ci se voient expulsés de l'Université, commanditaire d'expériences parapsychologiques dont le sérieux ne se mesurait que par des décharges électriques infligées à de malheureux expérimentateurs), sur un ton de comédie musicale, amorcée, avec malice par Elmer Bernstein ?

Même Sigourney Weaver, cantonnée aux rôles d'intrépides héroïnes, donne l'envergure d'une sensibilité peu commune, conférant à son personnage toute l'émotion qui ressurgira dans le dénouement, et toute la perversité corrosive qui l'habitera lors de sa diabolique possession.

Authentique tour de force, ce *S.O.S. Fantômes*, accumule d'inédites surprises. Refusant toute concession à l'horreur provocante, Richard Edlund et ses acolytes confectionnèrent de superbes apparitions nimbées



d'éclairs et de nuages sinistres, à l'impact visuel savamment dosé, respectant le crescendo du récit vers une action culminante où, chiens de l'enfer magnifiquement animés et bonhomme Chamallow* investi d'une divinité démoniaque se donnent rendez-vous en un ultime combat sur les hauteurs d'un gratte-ciel « Art-Déco » (conçu par John De Cuir, et où King Kong aurait pu trouver refuge !). La traditionnelle tarte à la crème propice à déclencher l'hilarité des foules, se trouve alors sublimée en une avalanche de guimauve fondue. Même Winston, quatrième Ghostbuster, ne parviendra à conserver son identité sous cette invasion gluante d'une blancheur édenique.

Les gags, donc, ne manquent pas, et prennent parfois des couleurs satiriques, lorsque (renversement des pouvoirs), l'armée, la police, le gouvernement et l'église, à la merci de joyeux fantômes, supplient les turbulents Ghostbusters de les délivrer d'un fléau dévastateur qui — comble de l'ironie — passe d'une dimension dans la nôtre, par la porte d'un réfrigérateur bien rempli, symbole d'une nation toute-puissante dont le dieu se nomme Coca-Cola.

Au-delà de la farce, de la comédie, de l'aventure, faut-il entrevoir un avertissement, où les Forces du Mal revêtent l'aspect « inoffensif », « familier » du Bonhomme Chamallow ? Faut-il deviner, dans la tonitruante conclusion du récit (où l'on apprend que le gratte-ciel satanique fut construit par un architecte « fanatique », dégoûté de la décadente civilisation américaine, — ledit gratte-ciel servant de base d'invasion —, où l'on voit punks, juifs, noirs, policiers s'unir et soutenir un seul et même combat : refouler les Troupes Ennemies de l'autre côté du réfrigérateur) une parabole politique quelque peu troublante, un message destiné à l'inconscient collectif américain ?

Faut-il percevoir une quête héroïque différente, où affronter serpents et méchants hindous s'avère trop peu percutant (la semi-réussite d'*Indiana Jones* aux U.S.A.) ?

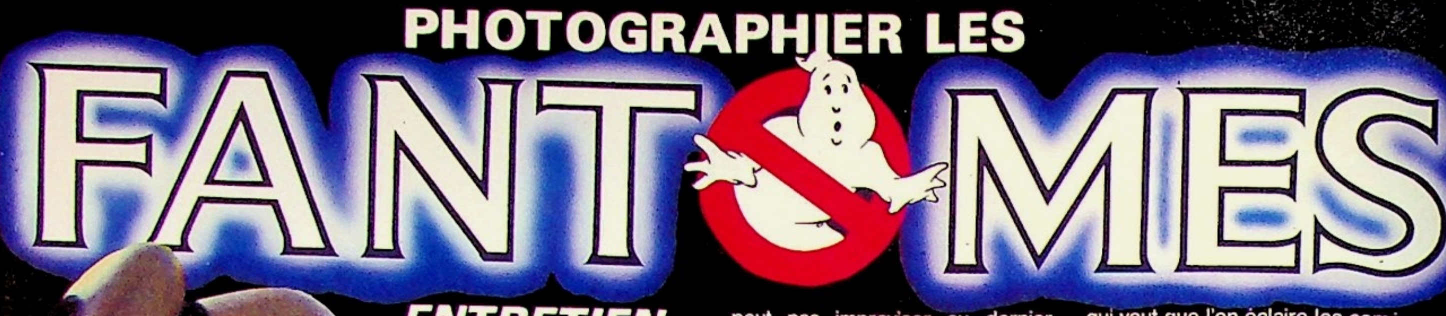
Faut-il lire dans le slogan publicitaire « Ils arrivent pour sauver le Monde » une suprématie toute Reaganienne ?

Ou attendre fébrilement la suite de ces aventuriers à la poursuite de démons verts ?

DANIEL SCOTTO

* Bonhomme Chamallow : personnage publicitaire de cette marque de guimauve.

FICHE TECHNIQUE : Production : Black Rhino/Bernie Brillstein production. *Prod. et réal. :* Ivan Reitman. *Prod. ex. :* Bernie Brillstein. *Scéna. :* Dan Aykroyd, Harold Ramis. *Phot. :* Laszlo Kovacs, Herb Wagreitch (New York). *Architecte-déc. :* John De Cuir Jr., John Moore. *Mont. :* Sheldon Khan, David Blewitt. *Mus. :* Elmer Bernstein. *Son :* Gene Cantamessa. *Déc. :* George Eckert, Marvin March, Robert Drumheller. *Cost. :* Theoni V. Aldredge. *Effets spéciaux :* Richard Edlund. *Effets spéciaux physiques :* Chuck Gaspar. *Dir. art. des effets spéciaux :* John Bruno. *Superviseur optique :* Mark Vargo. *Maquettes :* Mark Stetson. *Matte :* Neil Krepela. *Animation :* Randall William Cook. *Supervision des effets mécaniques :* Thaine Morris. *Opérateur Steadicam :* Ted Churchill. *Cascades :* Bill Couch. *Ass. réal. :* Gary Daigler, Peter Giuliano. *Int. :* Bill Murray (Mr Peter Venkman), Dan Aykroyd (Dr Raymond Stantz), Sigourney Weaver (Dana Barrett), Harold Ramis (Dr Egon Spengler), Rick Moranis (Louis Tully), Annie Potts (Janine Melnitz), William Atherton (Walter Peck), Ernis Hudson (Winston Zeddmore), David Margulies, Steven Tash, Jennifer Runyon, Slavitza Jovan, Michael Ensign, Alice Drummond. *Dist. en France :* Warner-Columbia. 107 mn. Metrocolor. Panavision. Dolby Stéréo.



PHOTOGRAPHIER LES FANTÔMES

ENTRETIEN AVEC LASZLO KOVACS

***Laszlo Kovacs le directeur de la photographie de* S.O.S. Fantômes*, est un vieux complice de Peter Bogdanovich. Entre autres titres de gloire, citons* Easy Rider *(1969),* The King of Marvin Gardens *(1972),* Nickelodeon *(1976) et, plus récemment,* Frances *et* Crackers*. Il a également travaillé avec Steven Spielberg comme assistant opérateur de* Rencontres du troisième type.**

Kovacs décrit son travail sur *S.O.S. Fantômes* comme « une succession de problèmes à régler et de difficultés à résoudre. Je n'avais jamais rien fait de pareil jusque-là, et c'est pour cela que j'étais très excité lorsqu'Ivan m'a demandé de venir sur ce film. C'était un défi à relever, en raison des multiples facettes du travail : l'amplitude des effets spéciaux visuels, le format particulier (65 mm) et tout ce qui s'ensuit.

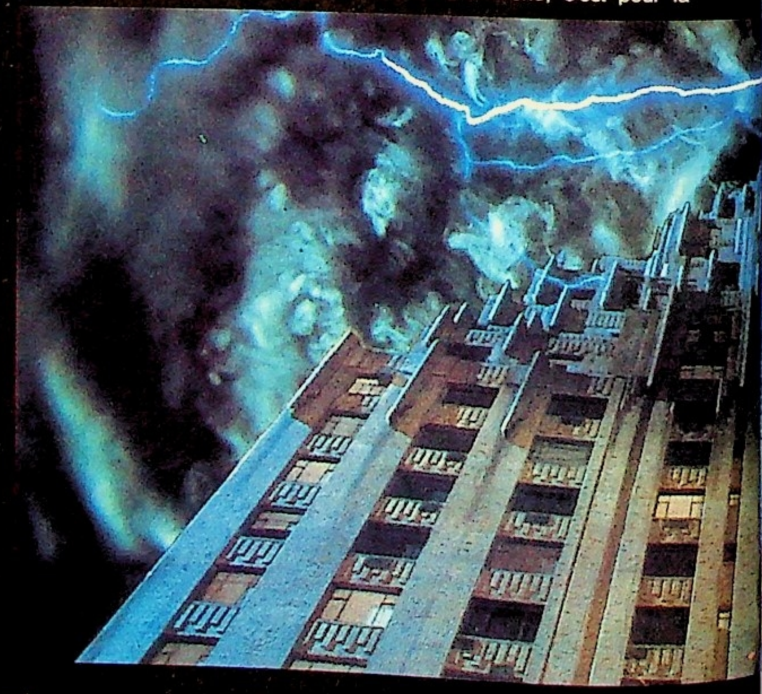
« La communication a très bien marché entre Ivan, Richard Edlund, certains de ses artistes, peintres en mattes et moi-même ; nous disposions tous de croquis très précis de ce que nous devions faire et de ce qu'on attendait de nous. Tout le monde avait une bonne idée de ce qui se passait dans chaque plan, surtout le chef électricien, avec lequel je me suis merveilleusement entendu. Ce qui était important, parce qu'il y avait beaucoup de choses à prévoir et à mettre en place à l'avance, du point de vue de l'éclairage en particulier. Sans les storyboards, ç'aurait été impossible ; il y a des domaines dans lesquels on ne peut pas improviser au dernier moment et qu'il faut préparer à l'avance. C'est ainsi, par exemple, que j'ai utilisé les plus grosses lampes à arc jamais fabriquées à Hollywood. Ils en ont fait seize en tout, et j'en ai utilisé quatorze. J'ai dû faire faire des obturateurs spéciaux pour ces arcs, afin de reconstituer les éclairs en studio. Rien que pour ces raisons, il fallait tout prévoir dans les moindres détails ».

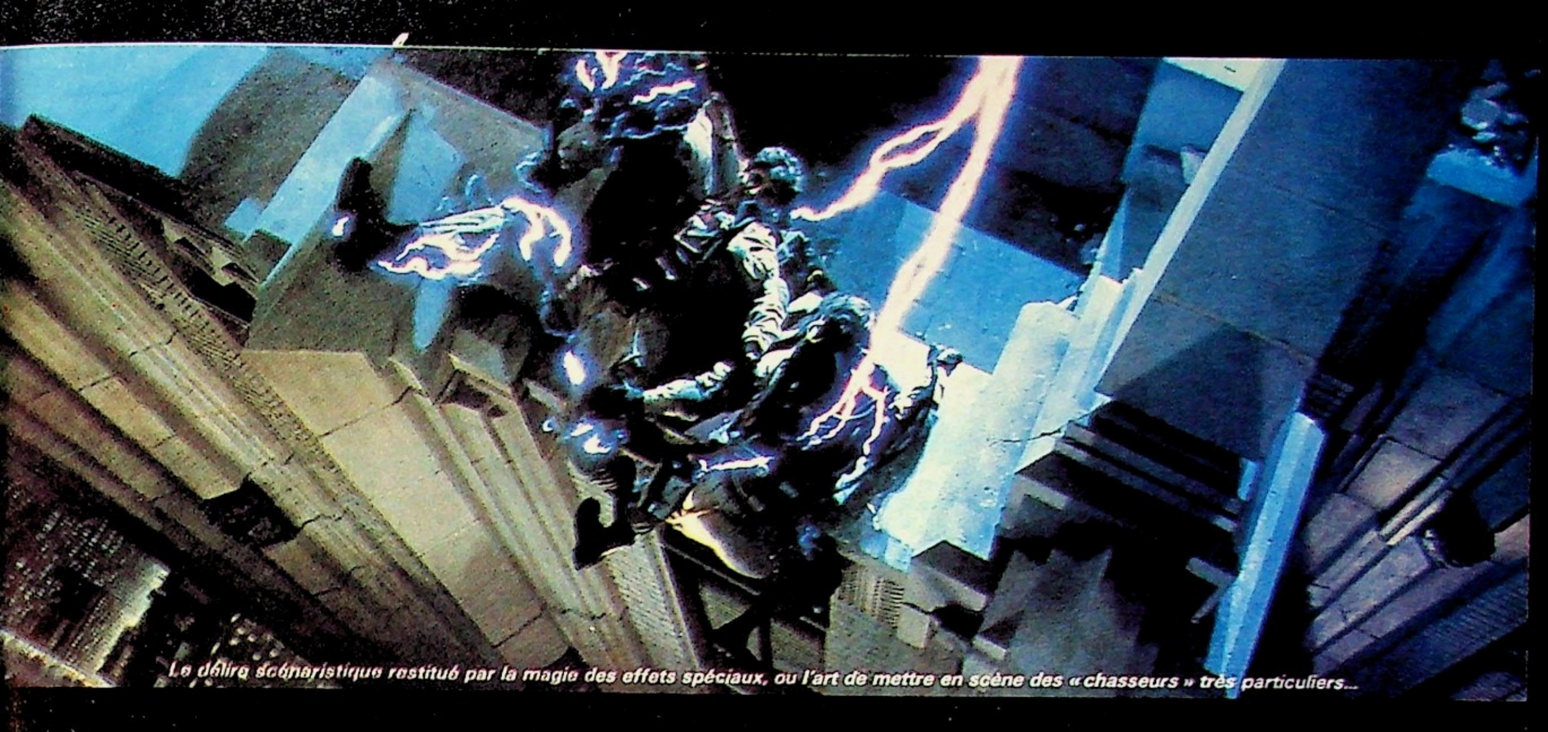
La photo de *S.O.S. Fantômes* présentait en effet des problèmes intrinsèques bien particuliers : les situations prévues par le script et qui réjouissent tant le spectateur, sont prises très au sérieux par les personnages, et le tournage a été envisagé dès le départ comme s'il s'agissait d'un drame et non d'une comédie. « Je dois beaucoup à Ivan », révèle Kovacs, « parce que la première chose qu'il m'a dite — je l'aurais embrassé ! — c'est qu'il ne voulait pas que son film ait l'air d'une comédie ; il voulait qu'on le traite comme un vrai film dramatique. En y réfléchissant mieux, par la suite, je me suis rendu compte à quel point c'était une approche intelligente ; il avait vraiment vu juste.

« Quand on tourne une comédie, on le fait sur le mode classique, c'est automatique. La photo est lumineuse, les éclairages intenses, les couleurs vives, et ainsi de suite. J'ai déjà participé au tournage de plusieurs comédies, et, pour des raisons aussi diverses que variées, j'ai toujours suivi la méthode ancienne, traditionnelle, qui veut que l'on éclaire les comédies d'une certaine façon. Or, quand on y réfléchit, une comédie est un petit drame ; c'est même plus difficile à réussir qu'un vrai film dramatique ; surtout sur ce sujet-là : des fantômes en folie dans New York, ce qui est une idée plutôt délirante. Si on ne la traite pas sérieusement sur le plan visuel, toute l'entreprise est vouée à l'échec ; personne ne la prendra au sérieux ».

Contrairement aux prises de vues avec des acteurs réels, tournées en 35 mm, les effets spéciaux de *S.O.S. Fantômes* furent filmés en 65 mm, ce qui posa de nouveaux problèmes à Kovacs : « A certains moments, je me serais cru pour de bon dans un film d'épouvante ! » nous raconte-t-il. « Ce qui a créé le plus de problèmes, c'est la quantité de lumière nécessaire pour tourner en 65 mm. D'autant plus que les spécialistes des effets spéciaux réclamaient une profondeur de champ maximum car ils parviendraient ainsi plus facilement par la suite à recréer une troisième dimension invisible. Et pour qu'ils puissent accorder leur travail au mien, il fallait que je détermine un certain niveau de lumière et que je m'y tienne. J'ai vraiment fait tout ce qui était en mon pouvoir pour me mettre à leur portée. Il y avait des techniciens de génie, parmi eux. Je n'avais encore jamais fait ce type de travail, et ils m'ont beaucoup appris.

« Nous avons pour ainsi dire passé notre temps à régler des compromis ; déjà, dans l'idéal, quand on éclaire une scène, c'est pour la




Le délire scénaristique restitué par la magie des effets spéciaux, ou l'art de mettre en scène des « chasseurs » très particuliers...

voir selon un angle bien précis. Là où ça devient plus difficile, c'est quand la scène sera filmée suivant deux ou trois angles de prise de vues différents, et avec des gros plans ; il faut faire plusieurs choix.

Dans un plan d'ensemble, le visage est bien éclairé mais on crée toutes sortes de zones d'ombres dans le cadre ; et quand on se rapproche pour filmer le sujet en gros plan, il faut recréer les mêmes ombres et la même atmosphère. Si le visage est brillamment éclairé, ça ne marchera pas et les raccords ne seront pas bons, d'où la nécessité de faire constamment des compromis. Quand on tourne un plan d'ensemble, il faut impérativement éclairer le personnage ou l'objet qui sera par la suite filmé en gros plan, comme si l'on était déjà en train de réaliser cette prise de vue. J'ai mis au point une technique qui consistait à garder les gros plans pour la fin, de façon à pouvoir les revoir et les corriger si nécessaire. C'était très intéressant, même si ça n'allait pas toujours tout seul ».

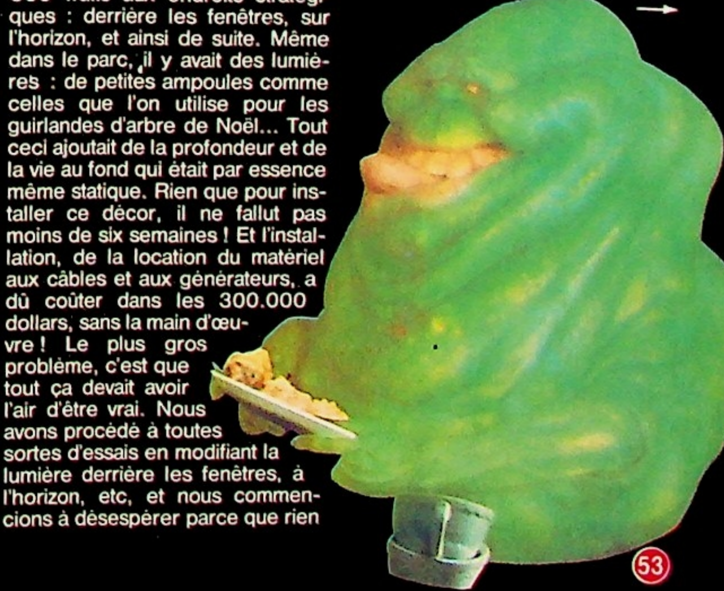
Kovacs n'eut pas que ce souci : les caméras 65 mm devaient être constamment couplées, en raison des problèmes de repérage qui compliquaient singulièrement le choix des angles de prise de vue. « Ivan m'avait demandé d'utiliser deux caméras 35 mm, et, toutes les fois que c'était possible, de couvrir la scène avec un gros plan et un plan moyen, ou un plan moyen et un plan d'ensemble, selon la façon dont il voulait montrer les choses. Les caméras 35 mm devaient éviter l'angle pris par les caméras 65 mm, qui filmaient l'endroit où le fantôme devait être, car autrement il se serait retrouvé dans l'image filmée en 35 mm. Les prises de vue ont posé quelques problèmes, mais nous avons mis au point une technique que nous avons élevée au bout d'un moment au rang de science.

« Le plus compliqué nous attendait sur le plateau 16 ; c'est là que nous avons tourné la plupart des plans de 65 mm », poursuit Kovacs. « Un jour, nous avions aligné deux ou trois caméras 65 mm et trois caméras 35 mm qui filmaient la même chose. Pour l'éclairage, je me suis basé sur les caméras de 65 mm, réglées pour une ouverture de 5,6, qui était la meilleure ; mais il m'est arrivé de ne pas pouvoir obtenir plus de 4 en raison des contraintes matérielles ».



Le décor de New York reconstitué par John De Cuir sur le plateau 16 n'allait pas sans soulever d'énormes difficultés logistiques à Kovacs : « Colin Campbell avait fixé des batteries de lampes derrière le fond peint qui représentait l'horizon new-yorkais », explique-t-il, « décor qui mesurait près de 120 mètres de longueur sur une vingtaine de mètres de hauteur. Ils avaient placé 7500 lampes de 300 watts aux endroits stratégiques : derrière les fenêtres, sur l'horizon, et ainsi de suite. Même dans le parc, il y avait des lumières : de petites ampoules comme celles que l'on utilise pour les guirlandes d'arbre de Noël... Tout ceci ajoutait de la profondeur et de la vie au fond qui était par essence même statique. Rien que pour installer ce décor, il ne fallut pas moins de six semaines ! Et l'installation, de la location du matériel aux câbles et aux générateurs, a dû coûter dans les 300.000 dollars, sans la main d'œuvre ! Le plus gros problème, c'est que tout ça devait avoir l'air d'être vrai. Nous avons procédé à toutes sortes d'essais en modifiant la lumière derrière les fenêtres, à l'horizon, etc, et nous commencions à désespérer parce que rien ne marchait. Et puis, miraculeusement, la veille du jour fixé pour les premières prises de vues, nous avons réussi à donner un petit air authentique à tout ça ».

Selon Kovacs, le plateau 16 fut réquisitionné pendant vingt-et-un jours pour le seul tournage de *S.O.S. Fantômes*. Pour Michael Gross, le régisseur, et lui-même, ç'aura été le moment le plus pénible de la production, en raison des dimensions colossales du décor et de la nature et du degré de technicité des effets spéciaux requis. « Les projecteurs étaient tous énormes ; je ne crois pas en avoir utilisé un seul en dessous de 10 k — enfin, si : j'avais quelques 5 k pour les plans rapprochés. Nous disposions de 14 Titans, d'arcs standards de 10 k, et d'immenses 10 k, d'un modèle aujourd'hui démodé mais qui nous ont été bien utiles. Le studio, qui était censé fournir un total de 80.000 ampères, ne pouvait nous en réserver que 15.000, même quand toutes les productions voisines nous laissaient l'accès au réseau, alors que nous avions besoin de 50.000 →





ENTRETIEN AVEC LASZLO KOVACS

ampères, de sorte que le plateau 16 s'est retrouvé encerclé par de gigantesques générateurs loués à Walt Disney, à la Fox, la Paramount et toutes les compagnies indépendantes qui disposaient de générateurs. Chaque fois que nous tournions le bouton, il y avait une douzaine de camions générateurs qui se mettaient en route !

« Voilà un bon exemple de l'importance d'avoir d'excellentes relations avec le chef électricien pour ce genre de film où il faut prévoir, des mois à l'avance, que l'on aura besoin, en certains endroits, de tel ou tel projecteur de 10 k. Il y a des systèmes optiques qui concentrent ensuite la lumière en un faisceau étroit, mais pour une même distance, on dispose d'une plus grande intensité lumineuse. Dans ce cas précis, nous avons utilisé des lentilles convergentes et des lentilles divergentes qui fournissaient, sur commande, un éclairage diffus et une bonne intensité lumineuse.

« Si nous avons dû faire usage d'un appareillage aussi compliqué, c'est que le décor était particulièrement grand ; la lumière avait des distances considérables à parcourir, et il fallait qu'elle soit d'une intensité exceptionnelle ; c'était un combat de tous les instants ! Sans compter qu'il fallait constamment placer des gélatines vertes, rouges, oranges ou roses devant les projecteurs, selon ce qui arrivait à ce moment-là dans le ciel avec tous ces fantômes ! ».

Kovacs ne tarit pas d'éloges sur le travail de John De Cuir : « C'est un artiste génial », dit-il. « Je n'ai jamais connu personne qui ait autant de talent. Tous nos éclairages se trouvaient à une vingtaine de mètres au-dessus du sol. La pyramide de Gozer était installée au sommet de l'escalier ; son sommet effleurait les batteries de projecteurs.

Or, au sommet de la-dite pyramide, j'avais besoin d'un autre Titan. Nous avons pensé que la seule façon de nous en sortir consistait à retirer les batteries et à suspendre un sommier au plafond — plus haut, donc, que les batteries de projecteurs — sur lequel nous pourrions installer le Titan, ce qui n'était nécessaire que pour cet unique projecteur. John De Cuir a très soigneusement étudié la question avec le chef éclairagiste et moi-même, de sorte que nous ayons eu la place d'installer les lampes. Quand il fait un projet de décor, il se demande toujours comment il sera éclairé et il prévoit de petits détails architecturaux permettant d'encastrer des lampes, des éléments qui ressortent et accrochent à la fois la lumière et le regard, et une texture intéressante.

« Notre idée était d'éclairer violemment l'escalier par derrière et de faire appel à un éclairage transversal. Au départ, j'ai ouvert à 16 pour, lorsque le fantôme apparaît, donner cette impression de surexposition, toute l'image étant baignée de lumière. Les caméras 65 mm étaient réglées pour tourner à 8 images/seconde, vitesse à laquelle je filmais aussi avec les caméras 35 mm, mais avec une ouverture plus grande. Voilà pourquoi j'avais besoin de toute cette électricité. D'ailleurs, éclairer les choses par derrière n'est pas le plus sûr moyen de faire des économies d'énergie : on arrive beaucoup plus vite à la surexposition en les éclairant par devant. C'est une performance que d'arriver à surexposer en éclairant par derrière et sur les côtés ».

LE TEMPLE DE GOZER : UN AUTHENTIQUE GRATTE-CIEL !

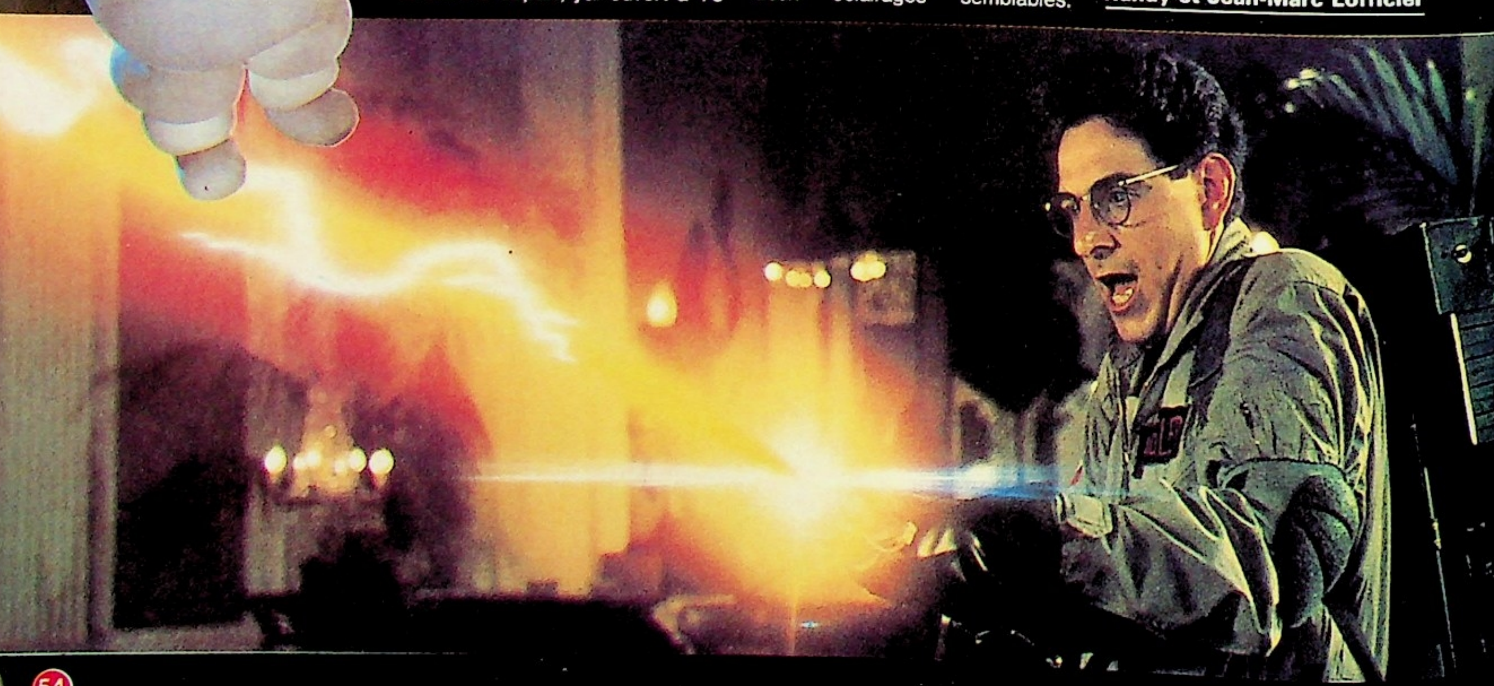
Des séquences entières de *S.O.S. Fantômes* furent tournées en extérieurs, à New York, où la production choisit un authentique gratte-ciel pour représenter le site du temple de Gozer. Le bâtiment en question devait être par la suite enjolivé, dans certains plans, par le recours à des mattes et autres procédés de trucages optiques. Autre problème pour Kovacs : la différence d'éclairage entre New York et Los Angeles : « Pour ce film, j'ai fait appel à trois équipes de prises de vues et d'éclairage. Billy Ward, le chef électricien de l'équipe de New York était génial ; il y en avait un autre à Los Angeles, Colin Campbell, ainsi qu'une équipe de machinistes au grand complet, plus importante que les deux équipes de prises de vues réunies.

« Les prises de vues de nuit ne posent aucun problème ; on arrive toujours à recréer les conditions atmosphériques voulues à coup de fumée et de contre-jours, alors que dans la journée... il n'y a pas deux éclairages semblables. D'abord, à New York, on est plus au Nord ; et l'hiver, le soleil est plus bas sur l'horizon ce qui donne une lumière plus douce et plus agréable qu'en Californie à la même période de l'année. Plus le soleil est haut, plus sa lumière est vilaine, surtout sur les visages. Un soleil bas sur l'horizon donne des contre-jours somptueux. Ce que je m'efforce toujours de faire, lorsque j'en ai l'occasion, c'est de mettre la lumière en scène, ou de demander au metteur en scène de filmer à contre-jour, dans toute la mesure du possible, ou encore de faire sa prise de vue selon un certain angle. Ivan s'est toujours montré très coopératif.

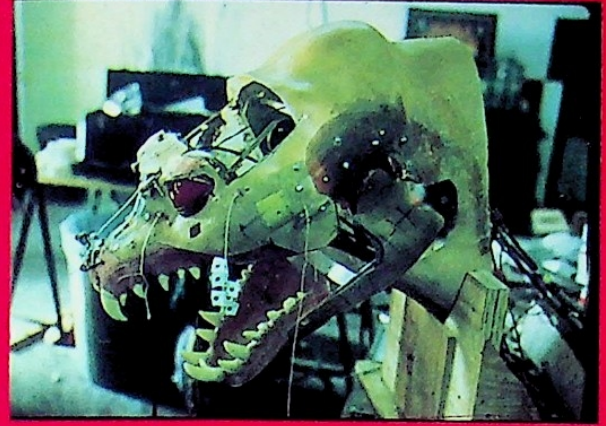
« Mais il est arrivé que j'aie vraiment du mal à faire le raccord et que nous soyons obligés de renoncer à certains plans déjà tournés pour les refaire à Los Angeles. On peut toujours adoucir un gros plan et contrôler l'éclairage artificiel lorsqu'on tourne dans une zone restreinte. Mais il y a un certain nombre de plans de la façade de l'immeuble de Gozer que, pour cette raison, nous n'avons pas tournés à New York mais ici, sur le plateau de la Columbia. Le bâtiment a été reconstruit jusqu'au niveau du deuxième étage, et sur une largeur suffisante pour que nous puissions tourner quelques petites scènes devant, le tout étant placé derrière un écran de tulle ».

C'est le genre de problèmes qui font du métier de Directeur de la Photographie une tâche complexe. Dans le cas de *S.O.S. Fantômes*, qui marque la première rencontre de Kovacs avec une superproduction riche d'effets spéciaux à grand spectacle, la tentative devait être couronnée de succès en dépit des contraintes et d'un emploi du temps très chargé. Les difficultés auxquelles il fut soumis prouvent, là encore, la nécessité d'une étroite collaboration entre le chef opérateur et le réalisateur.

Randy et Jean-Marc Lofficier



Surgies de l'usine à rêves cinématographiques, les créatures les plus extraordinaires se disputent le droit de charmer ou terroriser tour à tour les intrépides Ghostbusters...







LES EFFETS SPECIAUX DE



Diaboliques et féroces, les Chiens de la Terreur veillant sur le Temple de Gozer doivent leur terrifiante apparence aux talents combinés d'une jeune et dynamique équipe de concepteurs et techniciens passionnés.

Le très grand nombre d'effets spéciaux requis par le scénario — près de 200 plans — et les contraintes entraînées par un délai de production très restreint auraient pu transformer *S.O.S. Fantômes* en ce que l'on appelle souvent dans la profession un cauchemar. Et pourtant le film fut terminé à temps, sinon dans le calme et la relaxation.

L'histoire des effets spéciaux de *S.O.S. Fantômes* se confond avec celle de la première commande livrée par la B.F.C., la nouvelle maison de production d'effets spéciaux fondée par Richard Edlund, lauréat d'un Oscar. Une équipe de dessinateurs se mit très tôt au travail sur le storyboard du film pendant que les producteurs partaient à la recherche d'une équipe de spécialistes des effets spéciaux susceptible de venir à bout de la quantité de travail requise dans les délais voulus. Ils furent tout heureux d'apprendre que Richard Edlund venait de quitter l'Industrial Light and Magic de George Lucas, située à San Rafael, pour fonder sa propre compagnie, à la périphérie de Los Angeles.

« J'avais passé un bon moment sous la bannière de la Lucasfilm », révèle Edlund, qui compte à son palmarès la saga de *Stars Wars, Les Aventuriers de l'arche perdue* et *Poltergeist*. « J'avais envie de prendre du large et des risques, par la même occasion. J'avais l'impression d'avoir dit tout ce que j'avais à dire, à partir du *Retour du Jedi*. Certaines occasions se sont présentées à moi à Los Angeles ; quelques-uns de mes amis et de proches collaborateurs ayant également manifesté le désir de voler de leurs propres ailes, nous avons décidé d'un commun accord de venir nous installer ici ».

SOUS LA DIRECTION DE RICHARD EDLUND

Edlund, qui était toujours en contact avec Douglas Trumbull depuis le début de *La Guerre des étoiles*, savait que celui-ci avait envie de se lancer dans la mise en scène, comme le prouve le récent *Brainstorm*, et que son associé, Richard Yuricich, souhaitait devenir directeur de la photographie de longs métrages. C'est ainsi qu'il s'associa avec eux et fit venir ses amis dans les locaux de l'E.E.G. de Trumbull et Yuricich, à Venise. « Nous sommes associés pour ce qui concerne les locaux et le matériel », explique Edlund, « mais le petit noyau de gens que je dirige forme un groupe à part entière ». La firme fut rebaptisée B.F.C.

Très vite, Edlund décida que la B.F.C. filmerait la plupart de ses effets spéciaux en 65 mm : « J'ai pour ainsi dire ressuscité la Vistavision dans *La Guerre des étoiles* », commente-t-il. « C'est un bon format qui permet d'utiliser des lentilles sphériques et de travailler en réduction pour les images composites. Quand on travaille les images composites, il y a toujours une déperdition de définition ; cette déperdition est moindre lorsqu'on part d'un format supérieur ».

Parmi les tâches auxquelles durent s'atteler en priorité Edlund et son équipe, il fallut acheter de nouveaux matériels et modifier ceux dont ils disposaient d'ores et déjà : « Je ne suis pas du genre à attendre que tout soit fin prêt pour attaquer des problèmes. Pour arriver à créer quelque chose, je suis capable de construire tout l'équipement de mes propres mains et le mettre au point moi-même. C'est ce que nous avons fait ici. Nous ne travaillons pas de la même façon que Douglas et Richard ; nous avons dû fabriquer une tireuse optique — ou truca — à tête aérienne pour le 65 mm, et cela de toute urgence. Le résultat est hallucinant. Je crois que c'est la meilleure que nous ayons jamais construite. C'est déjà la troisième que je fais pratiquement à partir de rien, et la qualité des contretypes est supérieure à tout ce que j'ai vu jusqu'à présent. Nous avons utilisé pour cela une carcasse d'acier trempé solide comme le roc, de sorte que nous pourrions subir un tremblement de terre sans qu'il y ait une image qui tremble !

« Nous avons équipé les deux autres tireuses dont nous disposions avec des optiques à nous. J'ai aussi apporté ma propre tireuse 35 mm, ce qui nous permet de travailler aussi dans ce format. Notre autre gros travail — et nous en sommes particulièrement fiers — est une caméra reflex 65 mm à grande vitesse construite par Gene Whiteman, qui était l'ingénieur res-

ponsable du matériel sur *L'empire contre-attaque, Les Aventuriers de l'arche perdue* et *Le retour du Jedi*. C'est lui qui a conçu la tireuse optique utilisée pour *E.T.* Sa caméra est, à ma connaissance, le seul appareil de prises de vues réflex 65 mm à prisme qui permette de filmer à plus de 100 images à la seconde. Nous serons bientôt en mesure de filmer à 120 images/seconde, et je l'ai déjà utilisée pour filmer à 105 images/seconde.

DES « AUTORITES » EN MATIERE DE FANTOMES !

La création de la B.F.C. fut financée conjointement par la Columbia et la MGM/United Artist pour la réalisation des effets spéciaux de *S.O.S. Fantômes* et de *2010*. « Notre idée est d'avoir toujours deux projets en cours », poursuit Edlund. « Deux projets qui se concrétiseraient l'un après l'autre, évidemment, à six mois d'intervalle. Ce serait la situation de travail idéale pour le groupe, parce qu'il me semble que de devoir mener à bien plus d'un projet à la fois, au même endroit et à la même date, c'est vraiment l'enfer. De cette façon, les différents départements de la maison pourraient se transmettre les projets dans l'ordre et en maintenant un niveau de travail à peu près constant sur une période donnée. Je ne voudrais pas courir le risque de me voir soudain à court de travail ; ce serait risquer de voir disparaître cette merveilleuse alchimie de personnalités et de talents ».

Ce concours d'individus est, selon Edlund, l'aspect le plus important d'une entreprise spécialisée dans les effets spéciaux « haut de gamme ». Il croit fermement que l'enthousiasme de son équipe a ajouté à sa créativité. « Nous sommes ici un petit noyau d'une vingtaine d'individus qui s'entendent très bien ensemble. Il y en a qui étaient déjà là mais que je connaissais depuis des années, et d'autres que j'ai amenés avec moi. Tous, nous poursuivons le même but. Je pense que mon rôle consiste essentiellement à aller voir tous ces gens-là et à leur parler, à m'assurer que tout va bien, à surveiller leur travail, peut-être à faire des suggestions, ou à écouter celles des autres. De sorte que, lorsque nous nous retrouvons tous ensemble dans la salle de projection, tout le monde comprenne ce qui se passe et fasse des suggestions même pour des choses qui ne les concernent pas directement ».

Pour Richard Kerrigan, l'administrateur de production dont le palmarès s'ennorgueillit de la supervision des effets spéciaux de *L'Etoffe des héros*, c'est l'esprit d'équipe qui fait de la B.F.C. une compagnie différente des autres. « On m'a dit une fois que le cinéma n'était pas une démocratie », dit-il, « eh bien j'ai l'impression que c'est pourtant le cas à la B.F.C. Il y a une tête pensante, c'est Richard Edlund, mais je n'ai jamais vu une organisation dans laquelle les collaborateurs s'adressaient aussi librement à leur « patron ».



En dehors de l'expérience considérable que Richard Edlund et son équipe apportèrent à *S.O.S. Fantômes*, leur participation au projet présentait un avantage supplémentaire : la plupart avaient déjà travaillé ensemble sur *Poltergeist*, ce qui faisait d'eux des autorités en matière de fantômes ! Le directeur artistique des effets spéciaux, John Bruno, était déjà responsable de l'animation des effets spéciaux visuels du film de Spielberg et Tobe Hooper, par exemple. Et il avait travaillé avec Ivan Reitman sur *Métal Hurlant* en tant que directeur des effets spéciaux.

Bruno était en France, où il travaillait comme chef décorateur sur *Corsican Brothers*, le film de Cheech et Chong, lorsqu'on fit appel à lui pour *S.O.S. Fantômes*. « Pendant tout le temps que j'ai travaillé sur *Corsican Brothers*, je n'ai pas arrêté de recevoir des coups de fil et des appels au secours disant que le projet était démarré et qu'ils avaient besoin de moi pour commencer à travailler sur les effets spéciaux. Mais j'étais vraiment coincé là-bas, et j'ai commencé avec six mois de retard. Lorque je suis rentré, les storyboards étaient déjà presque terminés. La seule chose dont j'ai fait les storyboards moi-même, c'est les chiens de Gozer, parce qu'ils ne s'y étaient pas encore attaqués. En dehors de cela, j'ai dû refaire presque tout le reste. Mon approche des effets spéciaux était par définition plus directe que la leur ; je ne dessinais que ce que j'étais sûr de pouvoir montrer. J'approche toujours le dessin d'un plan en me demandant quelle est la meilleure façon, la plus spectaculaire, de le mettre en valeur, compte tenu des exigences du scénario ».

Bruno dégrossissait les scènes et les soumettait à Reitman pour accord, après quoi elles étaient remises au propre et recevaient le feu vert final — à moins qu'on ne décide d'y rajouter ou d'en retirer un peu d'action, ou d'y apporter toutes les modifications voulues. La dernière étape consistait en une réunion avec Bill Neil, l'opérateur de prises de vues, Richard Edlund, Terry Windell et Garry Waller du service d'animation, ainsi que le superviseur des prises de vues des mattes, Neil Krepela. Ensemble, ils étudiaient les plans et discutaient les effets spéciaux nécessaires pour donner vie à la scène. Leurs décisions étaient ensuite portées en marge des storyboards.

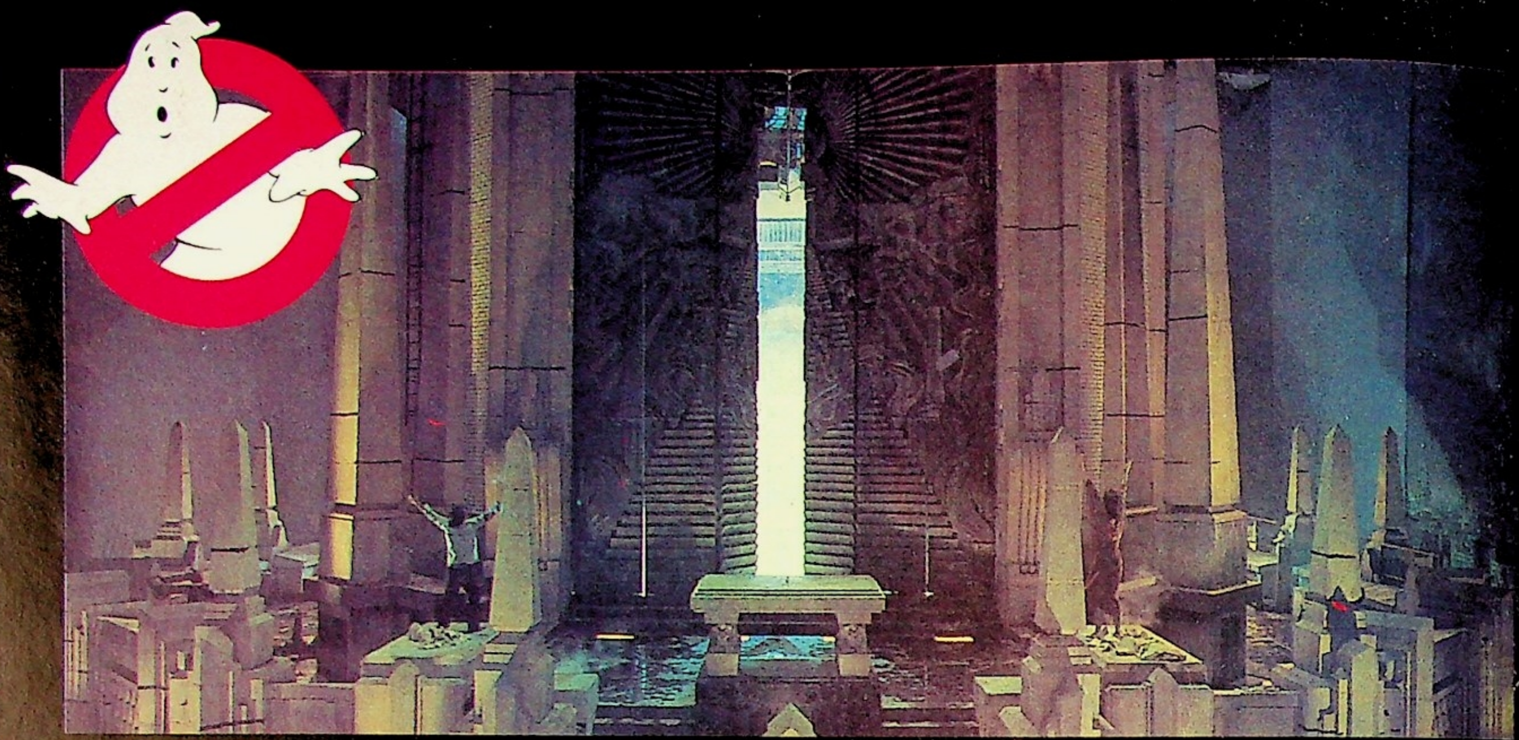
« Nous avons très vite décidé », déclare Bruno, « que même si nous disposions d'un certain luxe au niveau de la recherche et des développements, nous n'avions pas tout le temps du monde devant nous. Nous ne nous trouvions pas dans une situation où nous pouvions nous payer le luxe de choisir entre trois méthodes différentes pour parvenir au résultat. Si nous avions disposé de six ou huit mois, nous aurions pu nous livrer à certaines expériences et décider de celle qui donnait les meilleurs résultats ; seulement, dans ce cas précis, il fallait nous fier à ce que nous pensions qui pourrait marcher, même si nous n'en avions pas la certitude à l'avance ».

C'est ainsi que Bruno résume sa philosophie : « Pour moi, les effets spéciaux, en fin de compte, ce sont des impressions. On est censé en montrer juste assez pour que le public comprenne de quoi il s'agit. Il ne faut jamais s'éterniser au point que les spectateurs commencent à se rendre compte de la façon dont c'est fait. *La Guerre des étoiles* est une succession de plans de deux secondes. Et c'est le cas de la plupart des films à effets spéciaux ; les bons ! Sur *S.O.S. Fantômes*, nous avons franchi une nouvelle limite dans la mesure où certains des plans sont plutôt longs. Nous les avons néanmoins raccourcis un peu, parce qu'il n'y a pas un plan au monde qui tienne le coup au-delà de vingt secondes. »

LA SUPERVISION DES MATTES

S.O.S. Fantômes ayant été tourné en partie en extérieurs, à New York, et en partie sur le plateau 16 des Studios de Burbank où John De Cuir avait reconstitué le gigantesque décor du temple de Gozer, un certain nombre de mattes furent utilisés pour ajouter de la vraisemblance au film. Cette tâche incombait à Neil Krepela, superviseur des prises de vues des mattes, qui avait suivi Edlund depuis l'I.L.M., et Matthew Yuricich, auteur des peintures du film. Yuricich, qui est l'un des artistes les plus côtés dans son domaine, a déjà à son palmarès des films comme *Le Jour où la terre s'arrêta* (1951), *Planète interdite* (1956), *Ben Hur* (1959), *Les Révoltés du Bounty* (1962), *Rencontres du troisième type*, *Star Trek, le film* (1979) et *Blade Runner* (1982).

« Il y a une cinquantaine de mattes dans ce film », nous raconte Yuricich, « et ce sont pour la plupart des dessins d'architecture : pour raccorder avec le sommet du temple imaginé par John De Cuir, j'ai dû ajouter une trentaine d'étages au bâtiment effectivement filmé à New York. C'est un travail tout à fait classique, maintenant, mais dans lequel il faut faire preuve de doigté, parce qu'on est obligé d'être réaliste tout en prenant des libertés avec le sujet. C'est plus difficile, dans une certaine me-



sure, parce qu'il y a une réalité avec laquelle il faut être en conformité. Par exemple, il y a des tas d'immeubles deux, trois ou quatre fois plus hauts que celui-ci ; il a fallu les « couper » pour que le sommet du temple donne l'impression de se dresser tout seul au milieu du paysage urbain, de sorte que le spectateur ne voie que lui. C'est difficile en soi, parce que le bâtiment a une allure différente. Quand on voit l'Empire State Building, où que ce soit, sur l'horizon de New York, on y croit parce qu'on en a l'habitude ; notre bâtiment a l'air authentique, mais tout le monde va se demander d'où il sort.

« Les vues panoramiques de New York nous ont posé un sérieux problème, parce que tout se passait comme s'il y avait deux mattes en un : d'un côté nous ajoutions, en la peignant, une superstructure sur un bâtiment existant, de telle sorte qu'ils aillent ensemble, et quelle que soit la façon dont nous les assemblerons, ma peinture du fond en sera modifiée. Il est donc important que la pièce centrale tienne suffisamment debout par elle-même pour que je sache où aller à partir de là.

« Nous avons aussi réalisé beaucoup de ce que j'appelle des "plans-sparadrap" », ajoute Krepela. « Ce ne sont pas vraiment des mattes dans toute l'acception du terme, mais plutôt du bricolage. Ça consiste par exemple à « faire descendre » un gratte-ciel, à ajouter ou à retirer quelque chose dans un décor réel, que ce soit parce qu'on a envie de modifier le paysage pour augmenter l'impact d'un effet ou parce que quelqu'un a oublié quelque chose qui va poser des problèmes. Nous pouvons même mettre quelque chose à la place. C'est ainsi, par exemple, que dans une certaine scène, nous avons effacé les lampadaires d'une rue parce qu'ils envahissaient l'image. C'est certainement une solution moins onéreuse que de renvoyer toute l'équipe, techniciens et acteurs, retourner toute la scène ».

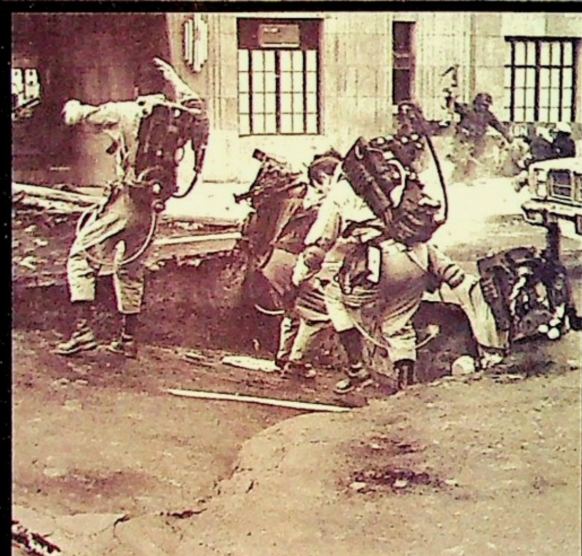
Edlund et son équipe prirent l'une de leurs deux caméras 65 mm pour tourner sur le plateau 16 et en extérieurs, à New York. « Nous avons utilisé les appareils de prise de vues ultra-rapides 65 et une caméra Mitchell reconditionnée BFC, complètement revus pour le tournage en extérieurs », explique Edlund. « La Mitchell, par exemple, avait été stabilisée à la perfection et bricolée spécialement pour le travail des effets spéciaux. Notre champ d'activité est tellement restreint que nous avons été obligés de tout revoir à un degré ou à un autre, en fonction de nos besoins spécifiques ».

UNE SALLE « D'ACCOUCHEMENTS POUR FANTÔMES »... !

Neil Krepela a travaillé avec Laszlo Kovacs afin d'assurer le raccord des images en 65 mm et des prises de vues en direct, faites en 35 mm : « Nous tournions simultanément en 65 mm et en 35 mm », explique-t-il, « mais selon un angle de prise de vue différent. Nous avons filmé la plupart des plans du temple d'assez loin, avec la caméra 65 mm et sur fond bleu, tandis qu'en 35 mm, nous prenions la même scène mais en gros plan, centré sur l'un ou l'autre des personnages. Bien souvent nous tournions avec quatre caméras à la fois, deux 65 mm et deux 35 mm, parce que le réalisateur voulait que nous couvrions tous les angles des scènes difficiles à refaire.

« Nous avions expliqué à Laszlo les problèmes que nous avions pour exposer les négatifs. Nous surexposions, par rapport à lui. Nous nous rapprochons davantage des normes spécifiques de Kodak pour changer les négatifs parce qu'il nous est apparu qu'au tirage, les contretypes chargés sortaient mieux que les autres, que ceux que l'on obtient dans la production courante, par exemple. Laszlo, qui était parfaitement au fait de notre problème, s'arrangeait toujours pous nous donner suffisamment de lumière et nous indiquer l'ouverture correcte en fonction de l'éclairage. Il ne s'est pas trompé une seule fois. Il réglait l'ouverture des 35 mm à partir de la nôtre. Il a vraiment un œil de lynx. Tous nos cadrages étaient prévus sur les storyboards. S'il lui arrivait de déplacer quelque chose, c'était toujours pour une bonne raison. Je ne l'ai jamais pris en défaut ».

Krepela rappelle aussi que, pour faire le raccord avec les scènes tournées en direct, il faut une





bonne profondeur de champ : « Quand on travaille avec des mattes ou des effets spéciaux en général, quoi que l'on rajoute dans l'image, un monstre qui vous fonce dessus, par exemple, on ne peut pas se contester d'une faible profondeur de champ. Dans ce cas-là, l'arrière-plan serait flou et les premières images de la maquette ou du monstre devraient l'être aussi, ce qui n'en serait que plus difficile à faire. D'ailleurs, le résultat ne serait pas satisfaisant, parce que ce qu'on veut, c'est que le spectateur voie le résultat, autant que possible ; on se donnerait du mal en pure perte ».

Dans la mesure où les caméras 65 mm étaient toujours en action sur le plateau, il n'y avait que peu de risques que les spécialistes des effets spéciaux soient obligés de combiner des effets spéciaux et une prise de vue en direct faite sur support 35 mm. « Ça n'est guère arrivé que lorsque nous avons eu besoin d'un plan ou deux après coup », admet Edlund. « Dans ce cas, nous avons gonflé les éléments existants. Autre raison d'utiliser le 35 mm pour les effets spéciaux : si nous avions besoin de prendre quelque chose à 350 images par seconde ; il n'y a pas de caméras 65 mm susceptibles de faire ce travail. Il nous est arrivé de filmer des plans à 300 images à la seconde et de gonfler le négatif pour obtenir un interpositif 65 mm que nous utilisions normalement ».

Tandis que les équipes de prises de vues tournaient en extérieurs à New York puis aux studios de Burbank, les spécialistes des effets spéciaux de la B.F.C. luttaient contre le temps. Une « salle d'accouchements pour fantômes » fut spécialement installée sous la direction de Stuart Ziff, afin de mettre la dernière main aux créatures fantastiques qui apparaissent dans le film, comme par exemple les chiens de Gozer, le fantôme baptisé « Tête d'oignon » et le Bonhomme Chamallow, qui est la forme ultime adoptée par Gozer lors de sa confrontation avec les chasseurs de fantômes : une sorte de bibendum coiffé d'un petit béret de marin.

C'est John Bruno qui nous a expliqué comment les fantômes avaient été conçus : « Nous avions un certain nombre d'idées sur les différents types de fantômes. Ma théorie, c'était qu'un fantôme, est quelque chose qui est mort ; mais *n'importe quoi* : des monstres préhistoriques aux amibes, en passant par des spectres d'animaux morts et tout ce qui s'ensuit. C'est ce qu'on voit dans le film : dans la scène du « geyser de fantômes », au moment où tous les ectoplasmes capturés par les chasseurs de fantômes s'échappent de leur quartier général, on voit de tout, toutes les créatures vivantes ou qui ont jamais vécu défilent à tour de rôle ; on voit, même des moustiques ! »

LA CREATION DES FANTOMES...

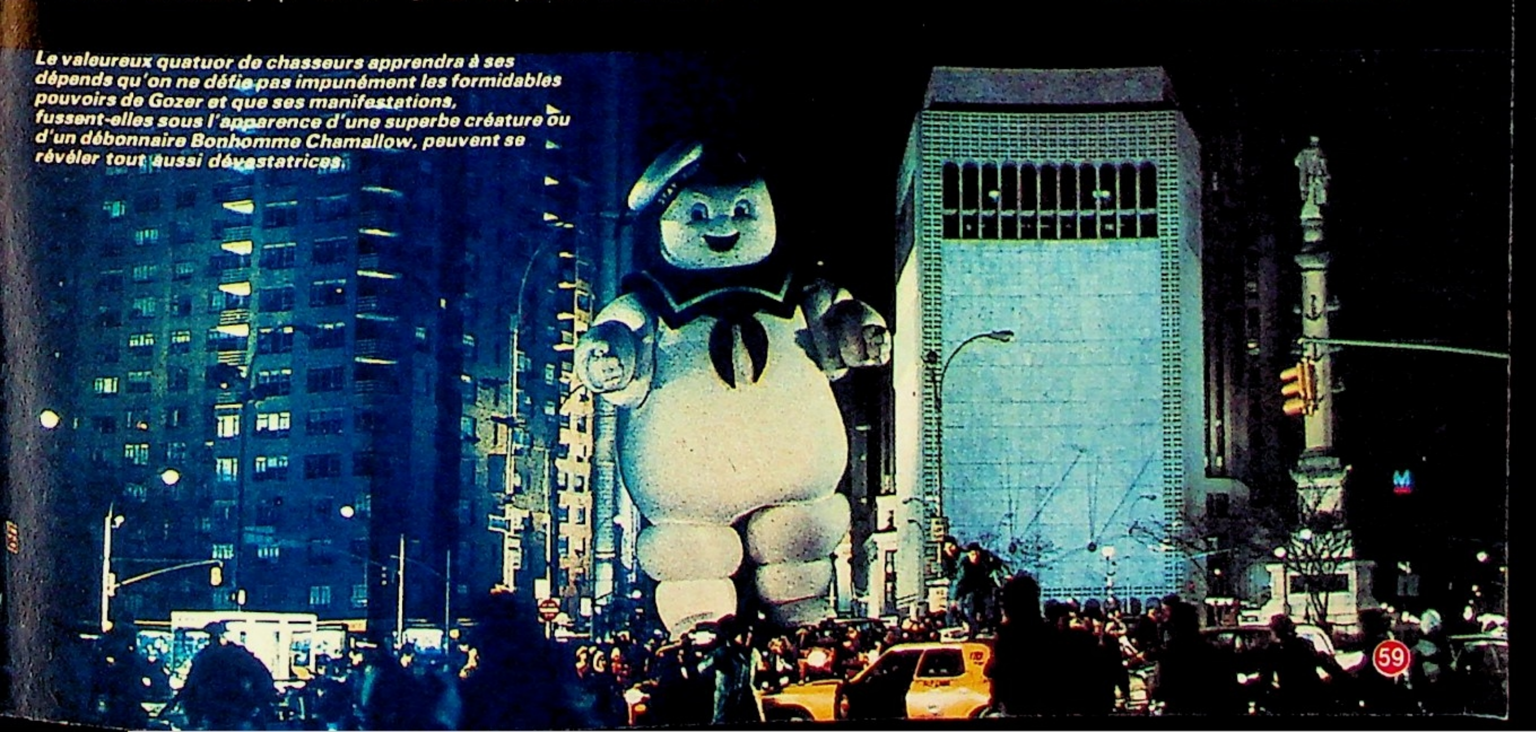
Conformément à l'esprit du film, certains des fantômes avaient été conçus pour être monstrueux et d'autres amusants. « Ainsi, par exemple », explique Bruno, « Tête d'Oignon est un fantôme amusant dont la conception première revient à... John Belushi ! Le Tête d'Oignon imaginé par Dan Aykroyd et dessiné par Michael Gross fut finalement modelé par Steve Johnson qui travailla sur *Greystoke*, *Le loup garou de Londres* et *Hurlements* (1981). « La première chose qu'on m'a dite. », commente Bruno, « c'est que Tête d'Oignon était inspiré par John. Nous avons donc étudié *Animal House* ; nous avons bien observé les expressions de John Belushi, mais par la suite il a évolué et a acquis une personnalité bien à lui, ne serait-ce qu'à cause de l'acteur qui l'incarne. S'il ne fait pas rire les foules, j'y perds mon latin ! Tout le reste est joué très sérieusement ; si le film est drôle, c'est la façon dont il est écrit et interprété. A aucun moment les chiens de Gozer ne sont considérés comme dérisoires. Ce qui arrive dans l'appartement de Dana est terrifiant. Le Bonhomme Chamallow n'est pas drôle ; il est ridicule, mais nous ne le montrons pas comme si c'était une bonne blague. On n'oublie pas un instant que c'est un démon gigantesque, tout-puissant et maléfique ».

Pour donner « vie » à ces fantômes, Stuart Ziff fit appel à 40 artistes et techniciens. « Ce que je voulais », nous raconte Ziff, qui a travaillé sur *La Guerre des étoiles*, *Star Trek, le film*, *le Dragon du lac de feu* et *le Retour du Jedi*, « c'était réunir un groupe dynamique et créatif. Mais en plus, je ne voulais pas disposer d'une approche unique. Si je m'étais contenté d'embaucher des gens venant du même horizon, le résultat final aurait été uniforme. Je me suis donc ingénié à aller les chercher dans tous le milieux, ce qui n'a pas été facile, ne serait-ce qu'en raison de leur personnalité. Au départ, je m'étais dit qu'il me fallait une personne par fantôme, et que chacun n'ait que cinq ou six choses à faire, mais ça ne s'est pas passé comme prévu : la répartition du travail a été inégale, certains fantômes sont le résultat d'un travail d'équipe, d'autres l'œuvre d'un seul homme. Les modèles ont fini par prendre chacun la personnalité de son auteur. C'est ainsi, par exemple, que Linda Frobos, qui est une délicieuse petite femme pétillante a conçu la tête du Bonhomme Chamallow qui, du coup, a sa personnalité. Nous avions un autre collaborateur d'allure plus rébarbative, et tout ce qu'il fait donne l'impression de venir de l'ère pré-néanderthalienne ; c'est parfaitement épouvantable ! »

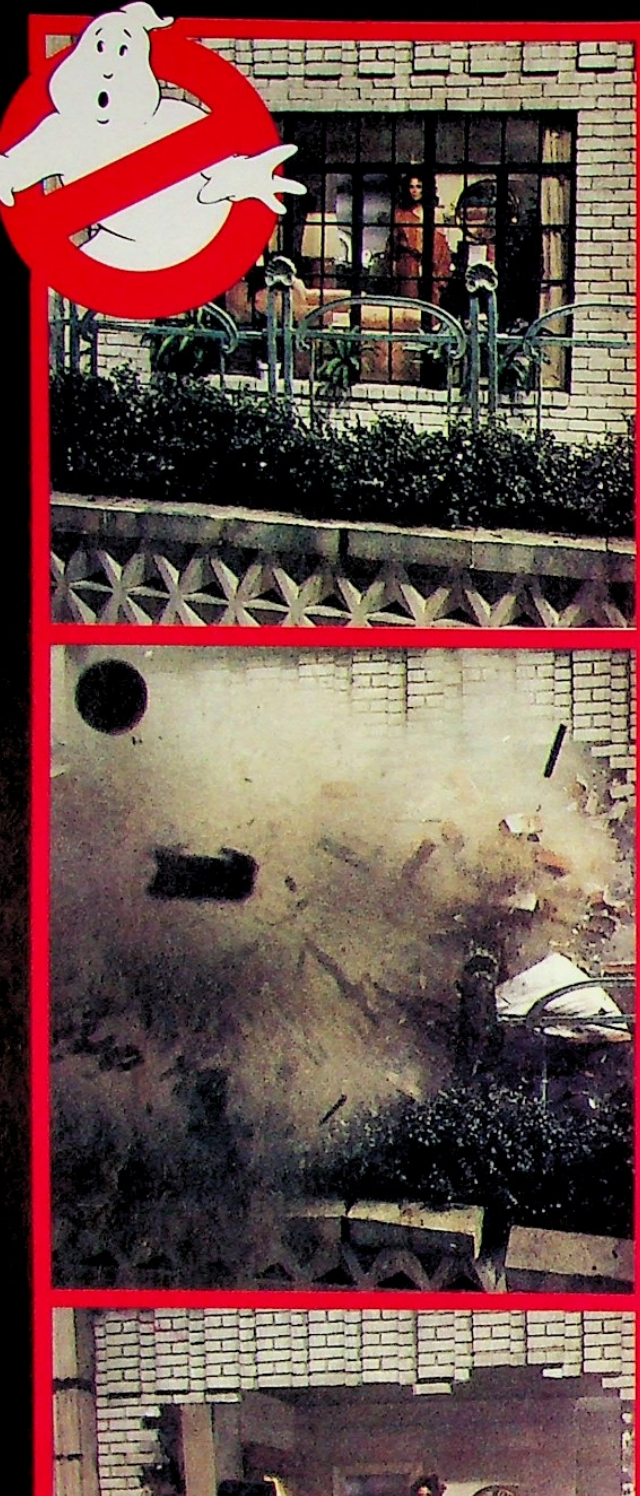


John Berg, qui est crédité au générique de *S.O.S. Fantômes* comme conseiller, confirme les propos de Ziff : « Il n'est jamais facile de réunir des gens dotés de ce don précieux qui consiste à savoir concrétiser une personnalité. Surtout sur un projet comme celui-ci où tant d'individus sont en cause rien que pour la création d'un seul et unique monstre. Tout ce qu'on peut espérer, c'est arriver à former un bon petit groupe de gens capables de faire certaines choses et qui disposeront de suffisamment de temps et de directives assez claires et constructives pour orienter leurs travaux dans le sens de la création d'une personnalité. »

C'est à la production qu'incombait la décision finale : chaque créature devait-elle être incarnée par une marionnette animée image par image ou par un acteur revêtu d'un costume ? « Nous avons passé notre temps à nous demander si nous devions tourner la scène en direct, ce qui soulageait le département animation, ou si elle serait animée image par image », déclare John Bruno. Pour Tête d'Oignon, Terry Windell et Garry Waller, les deux responsables du service animation, tous deux anciens employés de l'I.L.M., utilisèrent une marionnette d'une demi-douzaine de centimètres de hauteur filmée à l'aide d'une caméra Oxberry commandés à distance. « Si nous avons utilisé des modèles ré-



Le valeureux quatuor de chasseurs apprendra à ses dépends qu'on ne défie pas impunément les formidables pouvoirs de Gozer et que ses manifestations, fussent-elles sous l'apparence d'une superbe créature ou d'un débonnaire Bonhomme Chamallow, peuvent se révéler tout aussi dévastatrices.





Les forces démoniaques de Gozer font exploser les murs de l'appartement, face à Sigourney Weaver. Pour obtenir ce résultat le décorateur John De Cur conçut et construisit le décor tels qu'il apparaît après l'explosion. Un matériel ultra-léger (de fausses briques et vitres) fut disposer provisoirement dans l'espace vide, qu'une puissante soufflerie détruisit ensuite facilement...

duits », explique Windell, « c'est que les mouvements acrobatiques que nous en attendions n'auraient pas pu être effectués par un modelage d'une taille supérieure. Annick Terrien et Peggy Regan, qui sont ceux de nos animatrices techniques, font souvent appel au rotoscope pour fondre l'action des personnages comme Tête d'Oignon dans les prises de vues réalisées en direct ».

Il leur arriva plus d'une fois d'être obligées de modifier le modèle original pour les besoins de l'animation. « Le chien de Gozer que nous avions imaginé étant très réussi par exemple », explique Ziff, « mais Randy Cook, qui était censée l'animer, nous fit remarquer que lorsqu'il fermait la gueule, ses dents lui traverseraient la mâchoire ! Au départ, les chiens de Gozer sont des créatures de pierre qui s'animent ; nous avions modelé une serre en caoutchouc qui devait casser puis traverser le plâtre du modèle. Mais la serre en question était trop fragile, et n'aurait pu passer au travers de quoi que ce soit. C'est ainsi que Chuck Gaspar et son équipe fabriquèrent de petites baguettes afin de briser le plâtre. Nous devions aussi montrer des chiens de Gozer dans lesquels un être humain était à moitié encastré ; il fallait dix personnes pour assumer tous les mécanismes. Le simple fait d'organiser la logistique avec tous ces mouvements, ces mécanismes à manipuler et tout le matériel que ça supposait était un vrai casse-tête chinois. Tout a bien marché, en fin de compte, en particulier grâce au fait que tout cela était filmé par la seconde équipe ; si nous avions dû nous en remettre à la première équipe, c'aurait été un désastre.

LES TROIS TÊTES DU BONHOMME CHAMALLOW...

« Il faut bien se dire en outre que pendant tout le temps que nous construisions les créatures, il fallait tourner les scènes avec les acteurs. Nous poursuivions nos travaux de conception et de réalisation à la B.F.C. tout en respectant des délais de production qui changeaient constamment. Il nous est plus d'une fois arrivés de nous présenter sur le plateau où personne n'avait besoin de nous ; nous aurions été plus utiles ici, à la réalisation des maquettes ! Nous avons travaillé sans relâche pour venir à bout des chiens de Gozer. Nous y avons mis la dernière main le 5 décembre, mais ils ne les ont filmés que 15 jours plus tard... »

Linda Frobos, qui a collaboré, entre autres, au *Guerrier de l'espace* et *Buckaroo Banzai*, a modelé trois têtes au Bonhomme Chamallow : une souriante, l'autre grimaçante, la troisième étant dotée de deux expressions dominantes, la surprise et une grimace. « On nous avait fourni plusieurs dessins de lui dans différentes attitudes et sous divers angles. Nous avons longuement parlé des sentiments qu'il était censé éprouver », raconte Linda Frobos. « Alors j'ai modelé une maquette de chaque expression et j'ai recherché des formes susceptibles d'être modifiées de façon à donner indifféremment l'une ou l'autre de ces expressions. Sur la tête pour laquelle nous avions besoin de deux expressions, par exemple, je suis partie des maquettes pour modeler un faciès dont l'expression se situe à mi-chemin des deux autres expressions requises. Le modèle terminé est relativement inexpressif ; les expressions sont obtenues au moyen d'articulations. Par ailleurs, le Bonhomme Chamallow étant très lisse, il est difficile d'articuler son visage ; on a moins de problèmes avec les visages ridée, couverts de poils ou très caractéristiques ; c'est moins ingrat à travailler. »

LA DESTRUCTION DU BONHOMME CHAMALLOW.

Bill Bryan, qui a réalisé le costume du Bonhomme Chamallow et l'a incarné, sauf dans les scènes de cascades ou le monstre est détruit par les flammes, décrit la combinaison comme un intermédiaire entre un survêtement de sport et un scaphandre autonome. « Quand on m'a montré le dessin, on m'a dit que c'était ce qui avait été retenu, et probablement *aussi* ce qu'il fallait. Quand on est à l'intérieur, le problème consiste à imaginer la vitesse à laquelle il faut avancer. Je me suis demandé pendant un bon bout de temps à quelle allure il pouvait se propulser. Marchait-il en se dandinant comme un obèse, en bougeant les bras et les jambes en même temps, ou plutôt en se balançant, comme Godzilla ? Nous avons opté pour le balancement. Comme la scène était filmée à 72 images à la seconde, j'ai dû ralentir d'un tiers la vitesse de mes mouvements. Le corps était fait en feuilles de caoutchouc. Nous avons réalisé des costumes qui étaient destinés à être vus de face, d'autres de dos et d'autres enfin, de profil. Chaque plan posait des problèmes particuliers. Il y a quatre plans dans lequel on le voit brûler, et il fallait un costume pour chacun de ces plans-là ; nous avons aussi fabriqué un costume muni de bras plus longs que la normale, pour forcer la perspective, et des mains surdimensionnées, pour la même raison ».

Le plus difficile devait être de trouver un matériau combustible qui offrait en même temps de bonnes garanties de sécurité pour le cascadeur qui était à l'intérieur. « Au départ, j'avais pensé que nous pourrions simuler les flammes en projetant dessus des colorants bruns et noirs tout en filmant », poursuit Bryan, « et peut-être même un produit chimique qui aurait produit une réaction specta-

Quand le paradis devient un champ de bataille,
elle mène le combat pour la survie !

SHEENA
REINE DE LA JUNGLE

COLUMBIA FILMS Présente Un film de JOHN GUILLERMIN
SHEENA, REINE DE LA JUNGLE (SHEENA, QUEEN OF THE JUNGLE)
TANYA ROBERTS · TED WASS · DONOVAN SCOTT
PASQUALINO DE SANTIS RICHARD HARTLEY
YORAM BEN-AMI DAVID NEWMAN et
LORENZO SEMPLE, JR. DAVID NEWMAN et LESLIE STEVENS
PAUL ARATOW JOHN GUILLERMIN
musique originale du film sur disques S.P.O. Milan
distribué par WARNER-COLUMBIA FILM

Nemo

NEMO

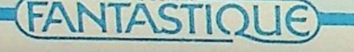
Dream One. France/GB. 1984. Un film réalisé par Arnaud Sélignac ● **Scénario** Arnaud Sélignac, Jean-Pierre Esquenazi et Telsche Boormann ● **Directeur de la photographie** Philippe Rousselot ● **Montage** Tom Prietsley ● **Musique** Gabriel Yared ● **Décors et effets spéciaux** Gilles Lacombe et Nikos Meletopoulos ● **Production** Nef/Films A2/Christel Film/Goldscrest and Television/Channel Four ● **Distributeur** Nef Diffusion ●**Durée** 97 mn ● **Sortie** le 15 décembre 1984 à Paris.

Interprètes : Seth Kibel (Nemo), Jason Connery (Nemo adolescent), Mathilda May (Alice), Harvey Keitel (Mr. Legendre), Michel Blanc (Boris et le père de Nemo), Dominique Pinon (Monkey).

L'histoire : « Quarantième étage d'un gratte-ciel de Manhattan. Un petit garçon ensommeillé, Nemo, pénètre dans l'ascenseur en se frottant les yeux. En quelques secondes, il va changer de dimension. L'ascenseur accélère, accélère éperdument, tombe, crève l'écorce terrestre et achève sa course folle sur le sol d'un autre monde. Souterrain. Fantastique. Où tout peut arriver... »

L'Ecran Fantastique vous en dit plus : Né à Paris en 1957, Arnaud Sélignac, très jeune, interrompt ses études. Nombreux séjours en Scandinavie, Allemagne, Angleterre, Portugal où il a des attaches familiales. Période également d'intenses lectures. Après divers petits travaux, il devient photographe de mode aux studios Huard à Paris. En 1977, il a un contrat d'un an à l'Institut portugais du cinéma à Lisbonne en qualité de photographe et d'assistant-réalisateur. Il réalise ses premiers courts-métrages « Absolutely Live » et « Cauchemar liquide » et devient ensuite attaché de presse pour le festival de La Rochelle, où il rencontre John Boorman. L'été suivant, il réalise son *premier Nemo* au Portugal. En Irlande, il est assistant sur le film de Michael Dryhurst *The Hard Way* et sur la série TV française *Les roses de Dublin.* Il réalise son *World War II, Bo Boo Bi Doo* à Dieppe où pour la première fois il dirige Charley et Katrine Boorman. Puis participe au film *Excalibur* en tant qu'assistant et photographe. Après deux ans d'écriture et de préproduction mouvementés, il réalise enfin son premier vrai long métrage, *Nemo (Dream One)*, près de Paris dans des studios/bulles construits pour la circonstance. Le montage terminé, il filme Patrice Chéreau pendant 6 mois dans ses diverses activités de théâtre, d'opéra, d'acteur, etc... à Milan, Nanterre, en Egypte, et réalise à New York en compagnie de Pierre Roman une adaptation de « La promenade au phare » de Virginia Woolf. Actuellement, il termine le scénario du *Troisième Œil* (en collaboration avec Jean-Pierre Esquinazi). Tournage prévu : printemps 85 en Europe et au Laddak.

Les Productions de l'Ordinaire, un collectif tout à fait extraordinaire, spécialisé dans les décors et les effets spéciaux, ont fait du système « D » à grande échelle leur règle d'or. « Notre travail », disent-ils, « c'est de résoudre des problèmes qui posent en permanence le cinéma, le théâtre, l'opéra, et de trouver de nouvelles solutions, esthétiques ou autres. Notre équipe est très différente des équipes traditionnelles où les gens sont très sectorisés et ont chacun leur petit créneau. Nous avons décloisonné par goût. C'est une nouvelle tendance qui se développe, une nouvelle manière de penser au cinéma ». Au départ de leur aventure, quelques fous de cinéma, pour la plupart issus de l'enseignement de l'architecture et de l'urbanisme, un monteur, un chef décorateur, un sculpteur se sont regroupés dans une impasse du 12ème arrondissement de Paris. *Nemo* a été un changement d'échelle considérable de leurs activités. Pour ce film, ils étaient plus d'une centaine, et ont fait appel selon leur principe à différents corps de métiers, les intégrant à la cellule de base. Après un an de travail, 15 semaines de tournage (20 h sur 24), le bilan professionnel, artistique, humain est remarquable : ce tournage a été une étape exceptionnelle ; ils ont inventé un lieu de tournage (les bulles), créé les décors, imaginés des effets spéciaux en direct et géré plus d'un tiers du budget du film. Depuis, ils ont refait des publicités et participé à divers films (*La jeune fille sous la mer* et *Ave Maria*).



SHEENA

Sheena. U.S.A. 1984. Un film réalisé par John Guillermin ● **Scénario :** David Newman et Lorenzo Semple Jr., d'après une hist. de D. Newman et Leslie Stevens ● **Directeur de la photographie :** Pasqualino de Santis ● **Montage :** Ray Lovejoy ● **Musique :** Richard Hatley ● **Décors :** Peter Murton ● **Son :** Brian Simmons ● **Costumes :** Analisa Nasalli-Rocca ● **Distributeur :** Warner-Columbia ● **Durée :** 117 mn ● **Sortie :** le 19 décembre 1984 à Paris.

Interprètes : Tanya Roberts (Sheena), Ted Wass (Vic Casey), Donovan Scott (Fletcher), Elizabeth de Toro (Shaman), France Zobda (la comtesse Zanda), Trevor Thomas (le prince Otwani), Clifton Jones (le roi Jabalani).

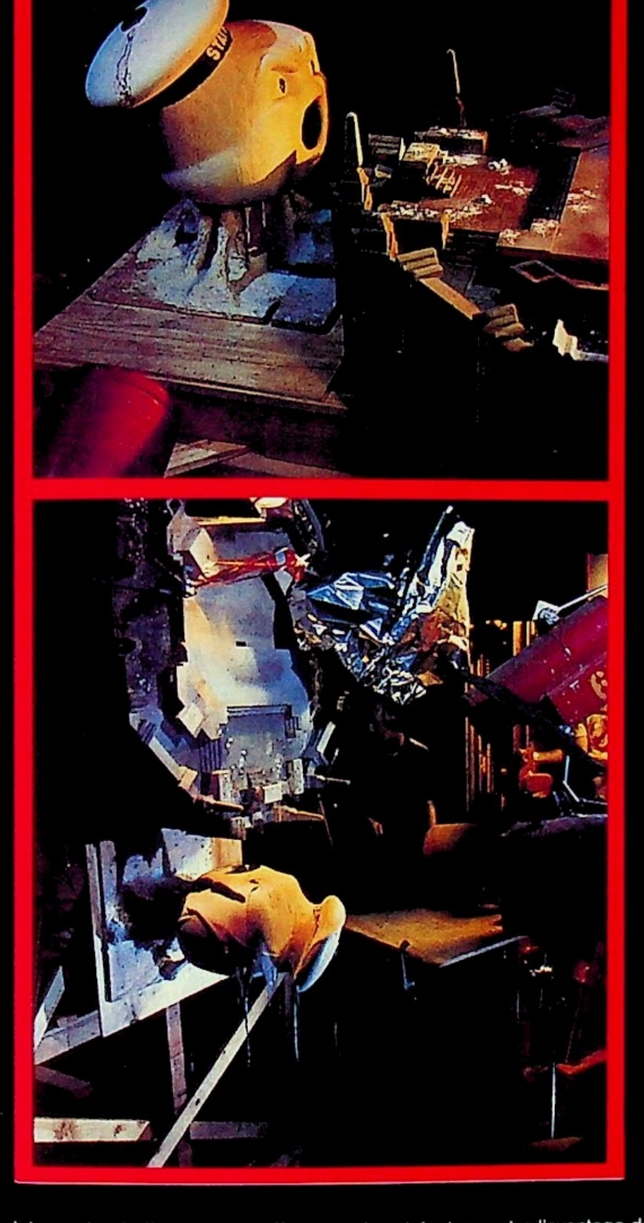
Le sujet : « Une fillette américaine ayant perdu ses parents en Afrique est recueillie par la tribu Zambali. Quelques années plus tard, devenue une ravissante jeune femme, sous le nom de Sheena, elle vit en parfaite harmonie et possède d'étranges pouvoirs : elle communique avec les animaux, qui obéissent à ses désirs. L'assassinat du roi de Tigora sera le point de départ d'une intrigue mouvementée... »

L'Ecran Fantastique vous en dit plus : Créé en 1937 par Will Eisner et S.M. Jerry Iger pour devenir une héroïne de BD, le personnage de Sheena a, plusieurs années durant, fait rêver des millions de jeunes lecteurs. 186 fascicules contant les aventures de la Reine de la Jungle furent en effet publiés entre 1938 et 1953. Puis, en 1955, Sheena va revêtir les traits de l'actrice Irish McCalla pour les besoins d'un feuilleton télévisé américain comportant 26 épisodes de 30 mn. Trente ans plus tard, John Guillermin portera à l'écran ce personnage dans le cadre d'une superproduction hollywoodienne.

D'origine française, John Guillermin a débuté sa carrière au sein du service cinématographique des Armées pour la RAF durant la seconde guerre mondiale. Après un court séjour à Hollywood où il ne fait qu'observer les différents aspects de la production de films, il revient en Grande-Bretagne, écrit deux scénarios et débute dans la mise en scène. Il est aujourd'hui devenu l'un des cinéastes les plus côtés à Hollywood et on lui doit des titres aussi célèbres que *La tour Infernale* ou encore *Mort sur le Nil* (sans oublier le remake de *King Kong* en 1976). *Sheena* ne s'inscrit pas exactement dans le créneau « type » des films que John Guillermin a dirigé dans le passé. « C'est le côté « love-story » qui m'a attiré dans *Sheena*, un genre que je n'avais jamais abordé jusqu'à maintenant, déclare-t-il, « mais que j'ai toujours eu envie de mettre en scène. Je suis évidemment davantage habitué aux superproductions classiques — ce qui est également le cas de *Sheena* de par son budget de 16 millions de dollars — mais je dois dire que les histoires d'amour comme celle-ci, c'est-à-dire passionnée, très belle et pleine de fraîcheur, ne courent pas les rues ! » Il ajoute : *« Sheena* fait partie de ces films qui demandent un travail de préparation important. Nous avons consacré près de deux années à la pré-procution, en repérages et discussions pour voir qu'elle était la meilleure façon de tourner le film. Nous n'avons pas eu recours aux studios, et je crois que ce fut une sage décision. *Sheena* possède une authenticité qu'il aurait été impossible de reproduire artificiellement ».

Tanya Roberts est née à New York en 1955. A l'âge de 17 ans, les spots publicitaires n'ont déjà plus de secrets pour elle. Parrallèlement à ses activités de mannequin, elle se produit le soir dans divers spectacles « off Broadway » (« Picnic », « Antigone », et « Liliom »), tout en suivant, le jour, des cours d'art dramatique (les Studios Hebert Berghot et l'école Lee Strasberg entre autres). A 18 ans, elle se marie avec Barry Roberts, écrivain. Le jeune couple restera cinq années à New York avant de partir pour Hollywood en 1977. Dès son arrivée en Californie, Tanya tourne deux téléfilms (*« Pleasire Cove »* et *« Zuma Beach »*) ainsi que trois longs métrages : *California Dreaming* (inédit), *Tourist Trap* et *Racquet* (inédit). La chance lui souri à nouveau en la personne du producteur Aaron Spelling qui la remarque et l'engage aussitôt pour la série TV *« Vegas »*, lui confiant peu après l'un des principaux rôles de *« Drôles de dames »*, célèbre feuilleton qui va propulser Tanya au rang des stars du petit écran. En 1982, elle tourne dans *Dar l'invincible* sous la direction de Don Coscarelli. Tout récemment, elle a joué avec Stacy Keach dans *« Mickey Spillane's Mike Hammer's Murder Me, Murder You »*, on a pu la voir dans *Le choix des Seigneurs*, et elle termine actuellement *A View to A Kill*, le prochain James Bond, aux côtés de Roger Moore.




destruction du visage du Bonhomme Chamallow : montées sur de solides planches de contreplaqué, les maquettes sont ensuite inversées et disposées face à trois chalumeaux afin d'obtenir l'effet de flammes désiré.

culaire : des bulles ou une effervescence à la surface. Nous aurions même pu placer des poches d'air sous la surface pour susciter une réaction plus vive et rajouter les flammes par la suite, en animation ou optiquement. Mais ça ne plaisait pas à Richard, et la sentence est tombée : ce serait des flammes authentiques, et il fallait qu'on ait l'impression qu'il avait été arrosé d'essence à laquelle on avait mis le feu. Nous avons eu de la chance que la conception du costume nous ait permis d'y intégrer une couche de mousse ininflammable, et que la mousse qui présentait bien, optiquement, ait consenti à brûler également comme il fallait ! Nous avons donc commencé avec des feuilles de mousse de trois centimètres d'épaisseur et puis nous avons décidé que des feuilles d'un centimètre et demi brûleraient de façon tout aussi convaincante tout en polluant moins l'air du studio. Elles présentaient en outre l'avantage de brûler plus loin du cascadeur, lequel avait, sur le corps, une couche d'un centimètre et demi de mousse inflammable, puis un demi centimètre de la meilleure mousse ininflammable que nous avions pu trouver et qui contenait 42 % d'agents anti-feu, le tout collé sur une mousse plus rigide elle-même enduite d'un autre agent anti-feu. L'aspect final était celui d'une sorte de cuir rigoureusement dépourvu de bulles, ce qui empêchait les autres couches de mousse d'absorber l'oxygène de l'air ».

C'est à Thaine Morris, le superviseur des effets spéciaux mécaniques, autre ancien de l'I.L.M., que devait revenir la tâche de veiller à la destruction du Bonhomme Chamallow. « Nous avons utilisé un mortier à air comprimé pour lui faire sauter la tête, seulement elle était tellement lourde que pour la faire sortir de l'écran, nous avons été obligés de tirer dessus avec une ficelle ! » révèle-t-il. « Quant à la combustion proprement dite, nous avons dû chercher des flammes proportionnelles à la taille du Bonhomme Chamallow, puisqu'il brûle dans une débauche de flammes rouges alors que tous ceux qui ont fait griller des guimauves le soir autour d'un feu de champ savent pertinemment que la guimauve brûle avec une flamme bleue ! »

Terry Windell nous a expliqué comment le Bonhomme Chamallow avait été intégré dans les plans de la ville de New York : « Lorsqu'il descend Columbus Circle, il est censé mesurer trente quatre mètres de hauteur ; des centaines de personnes fuient devant lui, des voitures s'arrêtent dans un grand bruit de freins, etc. Pour l'intégrer à l'action, il a fallu dessiner à la main chacun des personnages qui passent devant lui. Enfin, c'est-a-dire qu'on donne l'impression qu'ils passent devant lui en animant les gens et les voitures et en éliminant certaines surfaces de ses pieds tout en le plaçant dans le fond de l'image. »



NEW YORK EN MINIATURE...

Mark Stetson, superviseur de l'atelier maquettes de la B.F.C., était responsable de tous les modèles réduits des gratte-ciels new-yorkais du film. A son palmarès figurent les titres de films comme *Blade Runner*, *L'Etoffe des héros* et *Rencontres du troisième type*. « Notre plus gros travail a consisté à reconstituer l'appartement de Dana et le temple de Gozer au sommet du bâtiment », explique-t-il. « Le bâtiment miniature que nous avons fabriqué commençait au huitième étage. C'était une maquette de quatre mètres cinquante environ. Nous l'avions placée sur une plateforme surélevée d'un mètre cinquante, ce qui nous donnait un monument de six mètres de haut à peu près, que nous avons filmé sur le parking, dehors. On le voit à plusieurs reprises dans le film, la plupart du temps lorsqu'il y a un contact physique, matériel, avec quelque chose. Lorsqu'il n'y a aucun contact matériel avec le bâtiment, c'est en général un matte, et lorsque le Bonhomme Chamallow est dessus, c'est le plus souvent la maquette ; mais il y a aussi des plans réels du bâtiment « en chair et en os », sur lequel ont été rajoutées à l'écran bleu des images du Bonhomme Chamallow.

« A la fin, lorsque le temple de Gozer explose, c'est la maquette qui saute », poursuit Stetson. « Thaine Morris a pris cinq plans du sommet du bâtiment en train d'exploser. Nous l'avons reconstruit en vitesse à chaque fois. »

« Faire exploser des maquetttes est devenu une science, et il n'y a plus guère que deux ou trois personnes dans le milieu qui sachent s'en tirer de façon plausible. Tout l'art de la chose consiste à faire exploser les bâtiments avec lenteur. Ça peut sembler paradoxal, mais je m'explique : il faut utiliser de petites charges explosives, programmées pour sauter les unes après les autres en poussant alors vers le haut ou sur le côté les pièces que l'on souhaite voir se détacher. Le résultat est que l'on obtient une vaste explosion qui n'est en réalité qu'une somme de petites explosions. J'ai un dispositif de commande qui me permet de déclencher les explosions au millième de seconde. »

La maquette était, quant à elle, constituée de feuilles de contreplaqué solidement assemblées. C'était une construction robuste : « Nous ne disposions d'aucun plateau suffisamment vaste pour y loger le bâtiment tout entier », commente Stetson, « et il a bien fallu le construire de telle sorte qu'il y ait suffisamment d'accès à l'intérieur pour pouvoir y allumer des lumières dans certaines pie-


SUITE EN P. 80



SUITE DE LA P. 45

THE CANNON GROUP, LA 7ème MAJOR D'HOLLYWOOD

marchent ou quand ils bougent. Pour chaque mannequin de ce type il fallait au moins treize techniciens pour les mouvements !

● Les mannequins sont actionnés par fils ?

Non, par radio. Ce sont des marionnettes radio-commandées : tous les mouvements sont électroniques, et commandés à distance. Et nous avons dû créer environ 100 pantins de ce genre. Il s'agit d'un procédé très coûteux, analogue par certains aspects à la technique employée par De Laurentiis pour certains passages de son *King-Kong* ; mais comme vous le savez, King-Kong, le singe, était énorme ; alors que nous, nous avons des êtres humains en miniature, parfaits dans le moindre détail...

● Il n'y a donc aucun effet d'animation « image par image » ?

Non, rien de tout cela. La stop-motion est un procédé un peu dépassé. Nous, au contraire, n'avons utilisé que des procédés ultra-modernes. Dykstra lui-même a inventé des choses très neuves, à tous points de vue, et il les a tournées en Vistavision...

● Est-ce un Vistavision en 35 mm, comme celui employé par Industrial Light and Magic ?



NINJA 3

Non, celui-ci est en 70 mm. Nous nous sommes servis de la Vistavision pour le tournage de la plus grande partie des effets spéciaux, et en particulier les effets optiques et visuels. Il s'agit d'un grand procédé que Dykstra et son équipe utilisent justement en ce moment...

CANNON : UNE MULTINATIONALE

La Cannon — ce qui confirme son importance croissante sur le territoire américain — a fait récemment des démarches pour avoir à sa disposition, sur le terrain de la distribution nationale, une chaîne de cinémas dans lesquels elle pouvait présenter ce qu'elle avait produit. Il s'agit d'une donnée très importante qu'il ne faut pas exclure aux Etats-Unis, dans la mesure où la présence ou l'absence d'un réseau de distribution puissant peut décider de la carrière économique du film. Au cours du printemps 1984, la Cannon avait conclu un accord avec la MGM/UA, de façon à pouvoir utiliser ses cinémas pour sortir un film à l'échelle nationale. Ce qui s'est fait avec *Breakdance*. Par la suite MGM/UA a refusé de distribuer le film Cannon *Bolero*, ce qui provoqua la rupture de l'accord. Annoncé comme un film au contenu ouvertement érotique, *Bolero* n'est pas passé à la censure, se présentant donc dépourvu de MPAA Rating, mais accompagné de l'interdiction implicite aux moins de 17 ans. C'est une procédure très risquée de la part de la Cannon qui a décidé de distribuer pour son propre compte *Bolero* dans 1022 salles de cinéma à partir du 31 août ; ce qui revient à dire que la Cannon s'est créé un réseau de distribution assez solide qui touche quasiment tous les états et grâce auquel elle distribue ses produits. Récemment la compagnie de Golan a cependant conclu un accord capital avec la Tri-Star Pictures, qui possède aux Etats-Unis une chaîne de cinémas très importante : y auront droit d'accès les films Cannon à gros budget, ou de toute façon les films à succès, comme la suite de *Breakdance* et *Lifeforce*.

A l'étranger également la Cannon mène une grande campagne d'investissements : la filiale anglaise de la compagnie possède 135 cinémas, et sa filiale hollandaise 47.

● Quelle est la situation de votre maison de production en ce moment ?

La Cannon est en train de prendre de plus en plus d'importance. Au cours des trois dernières années, nous avons commencé à tourner des films qui se sont avérés être des succès, dans le monde entier ; nous avons eu nos « hits » (*Death Wish II*, avec Charles Bronson). Cette année cela a été le cas avec *Breakdance*, qui a été un grand succès presque partout dans le monde ; nous sommes en train

d'achever *Breakdance II*, prévu pour Noël : le film s'intitulera *Electric-Boogaloo*.
Nous venons d'ouvrir la saison aux Etats-Unis avec *Bolero* (avec Bo Derek dirigée par son mari John). En France nous avons un accord exclusif pour la distribution de tous les produits Cannon chez UGC. En Italie nous sommes entre les mains d'Italian International Films, avec l'Istituto Luce. En Angleterre nous avons un réseau de distribution à nous, Cannon Classic Cinema, pour la Hollande également. En Israël nous sommes représentés par l'UIP (ex. CIC).

● Cannon Films a également tourné en Italie certains films, dont *Hercules* de Luigi Cozzi. Pourquoi d'après vous le film n'a-t-il pas bien marché ?

Je me souviens bien d'*Hercules* ; il n'a pas eu une carrière tellement désastreuse. Cela n'a pas été un grand succès, mais pas un échec, non plus. Aux USA, *Hercules* a très bien marché. En Italie il n'a pas eu de succès, peut-être parce que les Italiens sont habitués à voir beaucoup de films d'« Hercules »...

● Pouvez-vous nous expliquer la stratégie adoptée par la Cannon envers les teen-agers américains, eu égard aux majors de Hollywood ?

Il est vrai en effet que la Cannon a analysé le public l'année dernière ; nous sommes parvenus à la conclusion que la majorité des personnes qui vont au cinéma, dans le monde entier, ont entre 12 et 24 ans. Pour être plus précis ceux-ci représentent 80 % de la totalité de notre audience. Naturellement avec tous nos produits, ou du moins leur majorité, nous visons une bonne carrière sur le marché américain. C'est pour cela que nous tournons des films comme *Breakdance* ou *Lifeforce*. Pour la même raison nous continuons la série de *Lemon Popsicle*, dont nous tournons en ce moment le sixième épisode, sur un script de Boaz Davidson. Nous avons en outre inventé les films sur le « Ninja ». Nous venons tout juste de terminer *Ninja III*, sous-titré *The Domination*, qui est un mélange d'éléments ninja et de fantastique. En ce moment se déroule le tournage du quatrième épisode : *Ninja IV : American Ninja*, la vedette en est Chuck Norris ; la Cannon a signé un contrat avec Norris pour cinq films à tourner. Est également en chantier le troisième épisode du « justicier de la nuit » de Bronson, *Death Wish III*, cette fois-ci mis en scène par J.Lee Thompson. C'est encore l'aventure, agrémentée de fantastique, que nous avons recherchée avec *Les Mines Du Roi Salomon*, film tiré du roman homonyme de H. Ridder Haggard, dont la production n'a pas encore débuté. Pratiquement nous visons une audience américaine et mondiale. Nous avons aussi réalisé certains films en Italie : l'un pour la T.V. (*The Assisi Underground*), et deux films d'héroïc fantasy. Il s'agit d'*Hercules II* qui sera distribué l'an prochain ; et l'autre est *The Seven Magnificent Gladiators*...

● ... mais ce film n'a jamais été distribué bien qu'il ait été tourné en 1982...

Il le sera bientôt. Je crois que *The Seven...* est déjà sorti dans quelques états des USA.

● Des bruits de coulisse chez les producteurs ont dit que certaines séquences de *Hercules Part Two* ne sont pas autre chose que des scènes de *The Seven Magnificent Gladiators*. Est-ce vrai ?

Non, absolument pas. Je le déments formellement.

● La Cannon est-elle maintenant en train de viser également le marché du film d'auteur ?

Oui. Nous sommes en train de réaliser également des films artistiques et de haute qualité, tout en tournant des films commerciaux. Cette année la Cannon a remporté l'Ours d'Or au Festival de Berlin avec *Love Streams* de John Cassavetes ; récemment nous avons eu le prix spécial du Jury à Montréal, pour la meilleure interprétation de Katharine Hepburn dans notre film *The Ultimate Solution Of Grace Quigley*, de Thony Harvey. Nous avons en outre ouvert le Festival de Venise avec *Maria's Lovers* d'Andreï Konchalovsky. Ainsi notre compagnie présente une grande variété de sujets : films fantastiques, films d'aventure et « exploitations » ; et des films de haute qualité. Naturellement qualité et caractère commercial ne doivent pas s'opposer.

● Quels sont les projets de la Cannon en ce qui concerne le cinéma fantastique ?

Nous avons en particulier deux superproductions : l'une est *Captain America*, à partir des B.D. du même nom de la Marvel Comics de Stan Lee. Nous l'avons contactée pour le film, et pour l'instant je puis dire que le tournage commencera au printemps 1985. En ce moment nous écrivons le scénario de *Capitain America*.

Ensuite est en cours de préparation un film intitulé *They Fell From The Sky*. Il s'agit d'un remake d'*Invaders From Mars*, le très célèbre film-culte de science-fiction tourné par William Cameron Menzies en 1952. Pour avoir un excellent scénario nous l'avons confié à Dan O'Bannon (l'homme de *Alien* et *Tonnerre De Feu*).

● Qui sera le metteur en scène de *They Fell From The Sky* ? On a parlé à un certain moment de Joe Alves...

Non. Ce sera Tobe Hooper qui le dirigera. Il est sous contrat avec nous pour trois films à tourner. Le premier c'est *Lifeforce* ; puis *They Fell From The Sky*, quant au troisième films c'est... *The Texas Chainsaw Massacre Part 2 !* (la suite de *Massacre à la tronçonneuse*).

— !!!!!

Oui. Il le dirigera l'an prochain. Le film est encore « top secret » !

Propos recueillis par **Giuseppe Salza** avec la collaboration de **Piero Balla.**
(Trad. Simone Matarasso-Gervais).



LECTURES FANTASTIQUES

LE PREMIER OCTOBRE IL SERA TROP TARD
Fred Hoyle/ Néo

Fred Hoyle fait partie de ces écrivains de science-fiction qui sont d'abord et avant tout des scientifiques. Tout comme son premier ouvrage (*Le Nuage Noir*), celui-ci est un roman de hard-science ; c'est-à-dire un roman où les digressions et extrapolations scientifiques ont une grande importance. Il ne s'agit en effet pas pour Fred Hoyle de décrire des événements extraordinaires sans tenter d'en faire donner une explication rationnelle avec de solides bases scientifiques par un des personnages directement impliqués dans le déroulement du récit.



Le Premier Octobre il sera trop tard est une subtile variation sur le thème du glissement du temps. En 1966, la terre est secouée par un soudain « séisme temporel » et le monde se trouve brusquement stratifié en plusieurs plaques temporelles de la même manière que s'il s'était agit de plaques géologiques. Le futur et le passé les plus éloignés se côtoient géographiquement, et sans interactions. L'une ou l'autre des époques de ce véritable puzzle temporel est-elle plus « réelle » ? Peut-on éviter la catastrophe ultime qui rayera à jamais l'espèce humaine de la carte céleste ?

Deux amis (Dick, musicien compositeur et Jean, savant de grande réputation) se lanceront dans l'aventure pour tenter de découvrir de quoi il retourne. De la France de 1917 à la Russie de l'an 8000 en passant par la Grèce à l'époque de la guerre entre Sparthe et Athènes, Dick et Jean vont poursuivre la vérité, la traquer et la débusquer. Mais, ils ne le surent qu'après, le premier octobre il *était* trop tard. Cet incroyable périple, cette chasse à travers des périodes oubliées ou encore en gestation dans les limbes du futur, les mènera à faire, chacun de leur côté, le choix le plus important de leur existence.

Xavier Perret

L'ULTIME SYMBIOSE,
Nicholas Yermakov
Opta/« Galaxie bis »

LE PETIT
Arcadi et Boris Strougatski
Fleuve Noir,
« Les best sellers »

Ces deux romans ne sont pas réunis ici parce qu'ils seraient deux exemples de la SF soviétique... Seul le second, des célèbres frères Strougatski, vient de l'Est, le premier étant de la plume d'un jeune auteur américain d'origine russe. Ce qui les lie, c'est le thème : dans les deux cas, il s'agit d'un space-opéra centré sur la rencontre entre humains et non-humains sur une planète étrangère. Un cadre fort banalisé, sans doute ! Mais les points de convergence sont ici nombreux et parfois très précis. Sur Boomerang comme sur Arche, n'opère qu'un équipage réduit de première exploration - quatre personnes pour les deux récits, comme si de strictes normes soviéto-américaines avaient été établies pour cette circonstance. Dans les deux récits la rencontre a lieu par un lien mental, empathique plus que télépathique, les Terriens recevant images et sensations. Et chaque fois, la planète explorée sera considérée comme interdite à la colonisation, à cause, précisément de ces présences mystérieuses.

Mais là s'arrêtent les ressemblances. Arche (Strougatski) est un monde froid et stéril *(« La plage lisse, gris-jaune, partait vers lui, étincelante de myriades d'écailles de givre ; à droite s'étalait l'océan, couleur de plomb, aux exhalaisons de métal glacé »...)*, tandis que Boomerang est une planète sylvestre hantée par des animaux dangereux. Surtout, Arche ne semble habitée que par un seul individu à l'existence improbable, le Petit du titre, qui manifeste sa présence par des « fantômes » traversant les parois de l'astronef, paraît doté de facultés mimétiques incroyables, et dont la vie sur ce monde mort ne répond à aucun critère biologique répertoriable. Au contraire, les Ombres qui vivent sur Boomerang sont des êtres humanoïdes à la structure psychosociologique complexe (dont chaque membre vit en solitaire, mais habité par l'esprit de tous ses ancêtres — Ceux Qui Furent — la descendance étant assuré uniquement par une pariade annuelle : la période de Besoin), qui possèdent le pouvoir d'envahir les humains pour en faire des hybrides...

Les deux romans, on le voit, procèdent, sur fond galactique, à des développements très intimistes, et posent chacun le même problème : comment réagira l'intelligence humaine en face d'un être foncièrement « autre », comment se fera ce contact qui a tenté depuis cinquante ans bon nombre d'écrivains de SF — dont un Américain célèbre, Murray Leinster, avec sa nouvelle « Premier contact » (version réaliste et pessimiste), et un Soviétique connu, Ivan Efremov, qui dans son roman « Cor Serpentis » lui donne la réplique et la contradiction à l'occasion d'un récit optimiste et réaliste-socialiste... Du temps a passé depuis ces prémisses, et la réponse des Strougatski comme de Yermakov est plus nuancée, plus ambigue. Les contacts ne vont pas sans drame (plusieurs explorateurs manquent y laisser leur raison, sinon leur vie), mais finalement c'est le point de vue de l'acceptation de l'Autre qui prévaudra.

Ce qui n'a semble-t-il pas toujours été le cas dans le passé, américain au moins *« Ce monde est habitable, c'est un vrai paradis. Il y a bien une forme de vie indigène s'apparentant quelque peu à la notre, mais ne vous en faites pas, ce ne sont que des animaux. S'ils vous gênent, contentez-vous de les balayer ; ils comptent pour du beurre ».* Tel est le point de vue du Com Col. Plus prudents, les Strougatski ne se font néanmoins guère d'illusions sur l'esprit humain : *« A mon avis, les gens dans le cosmos ne devenaient pas galactiques pour autant. Je dirais même le contraire : les gens apportaient dans le cosmos la Terre : le confort terrien, les normes terriennes, la morale terrienne. »*

Demeure le point de vue du lecteur — la valeur comparée de ces deux romans, le plaisir de la lecture... Le Strougatski démarre mieux, avec beaucoup de mystère, des notations pittoresques, et l'humour qu'on connaît aux auteurs ; la fin est plutôt décevante, le mystère du Petit étant résorbée plutôt elliptiquement. Le Yermakov est plus ardu à aborder (il est toujours casse-cou pour un écrivain de vouloir nous faire pénétrer dans une intelligence supposée non-humaine), mais il prend vite du corps et de la force, dès lors qu'on se familiarise avec des personnages très humains (l'équipage russe est plus stéréotypé). Match nul donc, mais pour deux bons ouvrages de série, originaux sur bien des points.

Jean-Pierre Andrevon

LA MISSION DU QUEDAK
Robert Sheckley
Denoël (Etoile Double)

Le Quedak se présente sous sa forme extérieure comme un être hybride de scorpion et de cafard. Il est le dernier survivant de la faune martienne et sa mission est de conquérir un nouveau monde viable pour que revive la grande Confédération Quedak. A l'aide de son dard, il implante dans ses victimes un minuscule cristal par le truchement duquel il influe sur la pensée et la volontée. Parviendra-t-il à conquérir la terre ?

Robert Sheckley a réussi là un mini roman d'action et le mieux que l'on puisse faire est de se laisser entraîner par le courant impétueux de l'aventure. « Etoile Double », comme nous l'avons déjà signalé, propose des nouvelles publiées, pour la plupart, dans les années 50-60. Ces textes, bien souvent, et comme nous le prouve la nouvelle « fournée » à quelques exceptions près, ne présentent qu'un piètre intérêt au niveau littéraire. Le lecteur assidu aura, bien entendu, du plaisir à découvrir des textes inédits de certains auteurs ayant particulièrement marqué leurs générations ou l'histoire de la sci-fi. Mais, d'une manière générale, on peut dire que, hormis pour le collectionneur ou l'anthologiste, les textes présentés jusqu'à présent ne sont pas tous du meilleur choix.

Xavier Perret

ARACHNE
Anthologie réunie par Jean-Daniel Brèque.

Arachné est une anthologie de fantastique moderne réalisée par Jean-Daniel Brèque, traducteur, écrivain, illustrateur et critique. Grand spécialiste de ce genre très spécifique, il nous offre là un choix de nouvelles d'un excellent niveau, où règnent l'insolite et la peur. Tous ces textes nous présentent une réalité quotidienne, somme toute banale, mais déjà envahie par les germes de la folie, de la mort, de l'horreur et qui entraîneront le ou les héros vers leur destinée ultime, vers une confrontation avec les autres. (« Les murailles de Tyr »...) ou avec eux-mêmes, ce qui peut se révéler plus destructeur encore (« Les téléphones »). La réalité bascule alors dans l'inconnu et aucune protection n'est plus possible, l'inquiétude commence à s'insinuer dans la conscience, à lézarder toutes les petites habitudes prises. Même l'amour n'apporte pas de réconfort et, au contraire, peut entraîner la personne prise dans ses filets vers une mort certaine, que ce soit l'affection écrasante d'un garçonnet à l'égard d'un père trop faible (« Damon ») ou d'une femme délaissée (« Le jeu des remparts »).

La peur surgit n'importe où et à n'importe quelle occasion : lors d'un repas de famille (« Les crabes dans la neige »), dans le bureau d'un comptable (« Par où êtes-vous entré ? »), ou dans une cabine téléphonique (« Les téléphones »).

Ces contes, très noirs, ne contiennent aucune scène « sanglante » : nous sommes dans un fantastique « tranquille » (si l'on peut dire), que les anglo-saxons nomment « quiet horror » (et où s'est illustré notamment Charles Grant, présent dans cette anthologie). Mais s'il n'y a pas de confrontation *physique* violente, il n'en demeure pas moins que tous ces récits contiennent une forte dose d'*émotivité*, qui nous entraîne dans des face-à-face terribles et douloureux entre les différents protagonistes. Ainsi, Michaël Bishp nous montre l'affrontement d'une femme d'un certain âge et d'un jeune représentant, affrontement qui débouche sur une fin très cruelle, qui détruit moralement l'autre (« Les murailles de Tyr »).

A côté d'auteurs français brillants (Gérard Coisne, Nathalie Rimlinger, Christian Cogné), figurent dans cette anthologie des grands noms du fantastique moderne, tels Charles L. Grant (dont de nombreuses nouvelles ont été traduites dans *Fiction*), ou Ramsey Campbell, l'un des auteurs anglais les plus importants actuellement. Dans « Les téléphones », Grant mêle, comme à son habitude le fantastique et le sexe, dans un contexte urbain très violent. Les « Ailes de la nuit » de Fritz Leiber long récit baroque et insolite, nous conte les retrouvailles de deux sœurs jumelles : le bonheur — ou le malheur — de rencontrer ce double si différent et si semblable à la fois.

Cette remarquable anthologie, toute en demie-teinte, vaut 35 F port compris. Elle est à commander à Jean-Daniel Brèque, Rés. Britania 2, E 70, 141 rue de Douvres, 59240 Dunkerque.

Elisabeth Campos

LECTURES FANTASTIQUES

JOSE MOSELLI ET LA SF
Jacques van Herp
Ed. Recto-Verso, Belgique

Une nouvelle publication à l'actif de la collection dirigée par Bernard Goorden, qui s'attache à faire connaître la SF et le fantastique non anglo-saxons au travers d'une impressionnante série de romans, recueils et essais. Cette fois-ci, nous retrouvons le grand spécialiste de la littérature populaire qu'est Jacques van Herp (à qui l'on devait déjà deux volumes passionnants sur *Harry Dickson*, dans la même collection...) pour une étude de la SF dans l'œuvre de José Moselli, l'auteur d'un des meilleurs romans français du genre de l'entre-deux-guerres : *La Fin d'Illa.*

L'ouvrage, épais, est intéressant à double titre. D'une part, il présente de nombreux textes maintenant très difficiles à trouver et parmi lesquels se distingue « Le Messager de la Planète », une longue nouvelle sur un thème proche du célèbre « La Chose d'un Autre Monde » de John W. Campbell. D'autre part, Jacques van Herp propose une étude replacée dans le contexte des publications populaires d'avant la Deuxième Guerre Mondiale. L'importance de José Moselli y apparaît donc avec beaucoup plus de netteté que dans une étude qui l'aurait coupé de ses racines, sans compter que cela permet à van Herp de cerner et d'expliquer certaines mutations brutales de l'ensemble de la SF française des années vingt, mutations dûes à une forme de censure souterraine et qui ont marquées un coup d'arrêt de notre SF par rapport à celle des anglo-saxons.

Un ouvrage de référence, donc, et qu'on peut se procurer contre 450 F Belges (70 FF environ) à Bernard Goorden, BP 33, Uccle 4, B-1180 Bruxelles, Belgique.

Richard D. Nolane

CYRION
Tanith Lee
J'Ai Lu n° 1649

« J'Ai Lu » semble décidé à publier de nombreux textes de Tanith Lee, initiative qu'on ne peut qu'encourager puisqu'elle permettra de faire connaître cette romancière au grand public. En effet, ses précédentes publications avaient été faites au C.L.A. dont le prix élevé, ne permet pas une diffusion très étendue. Donc, après *La déesse voilée* et *Vazkor* (qui appartiennent au même cycle), voici *Cyrion*, beau comme un dieu, astucieux et redoutable bretteur.

Mais qui est-il réellement ? C'est ce que se demande Roilant, jeune aristocrate peu brillant, qui le recherche activement pour lui confier une mission de la plus haute importance. Il échoue, profondément découragé, dans une auberge où il propose à chacun des pièces d'or et du vin contre tout renseignement concernant ce personnage légendaire. Tous sont d'accord pour lui raconter une histoire le mettant en scène.

Ainsi, la première partie de ce volume (environ la moitié) est composée de nouvelles reliées entre elles par des interlogues où Roilant et un nouveau conteur apparaissent. Tous ces textes sont remarquables et mêlent étroitement aventures, magie, et exotisme. Cyrion apparaît comme un homme nonchalant, sûr de lui, de son intelligence et de sa force. Il nous surprend également par son sens de la déduction car presque tous ces récits sont construits comme des énigmes policières, ce qui nous vaut de nombreux rebondissements, des surprises de dernière minute et une certaine impression d'irréalité. On ne parvient plus très bien, en effet, à reconnaître les personnages, et Cyrion lui-même se travestit souvent (en diseuse de bonne aventure, en ermite du désert, etc.).

La seconde moitié de ce volume nous montre un Roilant ravi, ayant enfin pu rencontrer l'étonnant Cyrion, et qui nous entraîne dans un vieux château délabré, hanté par des fantômes et constamment visité par une congrégation de sorcières ! Mauvais sorts, magie, assassinats, amour et haine, tout se lie pour nous donner une nouvelle à l'atmosphère inquiétante et pesante mais où une certaine ironie n'est pas exclue. D'ailleurs, ce recueil, à la différence de *La déesse voilée* et *Vazkor*, par exemple, est parsemé de touches d'humour assez réjouissantes et qui tournent le plus souvent au désavantage du pauvre Roilant, personnage bien sympathique malgré ses maladresses.

Quant à Cyrion, il domine superbement tous les personnages par son intelligence et son épée et ne peut que les vaincre, que ce soit un maléfique sorcier, des goules, un prince du désert, des sorcières ou des fantômes. Nous sommes fascinés dès les premières lignes par ce personnage et la construction du livre n'y est pas étrangère, le présentant d'emblée comme une légende, capable de tous les exploits. Mais existe-t-il réellement ou n'est-il qu'un de ces contes qu'on se raconte le soir au coin du feu ? Le suspense est habilement entretenu jusqu'à ce qu'il apparaisse (espoirs et désespoirs de Roilant se succédant sans cesse) mais même à ce moment précis, son mystère continue de l'entourer. On ne connaît pas se origines, et, à la fin, on en saura toujours aussi peu sur cet aventurier solitaire, qui parcourt le monde habillé en nomade du désert ou en prince richissime. Il reprend la route et conserve tout son mystère. Une très belle création de Tanith Lee, éloignée de ses autres héros plus tragiques.

Elisabeth Campos



LE FŒTUS D'ACIER
Serge Brussolo
Fleuve Noir, « Anticipation »

ICI-BAS
Emmanuel Jouanne
Denoël, « Présence du futur »



Deux romans de deux jeunes auteurs français, qui ont tous deux la particularité de se dérouler dans les bas-fonds de la société décrite (celle d'un proche futur), un ensemble de tunnels du métro inondé chez Brussolo, le territoire souterrain des Margis chez Jouanne. Stéréotypes ? Non, car les deux postulats de départ sont loin des axes post-soixante-huitards de ce qui fut la « jeune SF française » des années 70... Brussolo nous fait pénétrer, par l'entremise de son héroïne Lise, une fille costaude, un paquet de muscles qui révulse les hommes, dans les activités insolites d'un corps spécial de scaphandriers, dont la fonction est d'aller identifier les 25 000 corps des citoyens noyés dans la grande catastrophe qui a vu les eaux du fleuve se déverser dans le réseau métropolitain d'Almoha... Une activité dangereuse (des clandestins hantent les tunnels inondés pour récupérer les cadavres momifiées, dont la peau fait un très beau cuir revendu aux maroquiniers !, et des mutants survivent dans des poches d'air) d'autant que les scaphandriers en activité sont des êtres très vulnérables : *« Fragiles comme des fœtus qu'un cordon ombilical de latex aurait relié à un cœur-pompe dépourvu de la moindre étincelle de conscience. Leur situation au sein de la masse liquide n'était-elle pas analogue à celle de l'embryon immergé au cœur de la matrice ? ».*

Mister Avon Deschamps, le héros de Jouanne, est dès le départ ancré dans une situation aussi bizaroïde : il fait partie d'une société où les femmes n'existent plus, et qui a dû se restructurer selon les anciennes normes, appliquées à une homosexualité généralisée : Avon est le « monsieur » d'un couple tout ce qu'il y a de plus ordinaire, à ceci près qu'il est constitué de deux hommes (l'auteur traite ce bouleversement avec détachement, pudeur, distanciation : son récit n'a rien à voir avec le satire, moins encore avec un quelconque « comique de situation » qui ne l'a pas intéressé...). Le roman embraye alors qu'Avon gagne dans un concours la dernière femme au monde, cryogénisée ; il en est bien embarrassé et, risquant de provoquer des troubles sociaux, il fuit dans les profondeurs du territoire des Margis, flanqué d'un « acteur » qui est à la fois son faire-valoir et son mentor, un être qui permet en tout cas à Jouanne de s'étendre sur d'abondants dialogues qui, dès lors que la situation est en place, prennent le pas sur l'action.

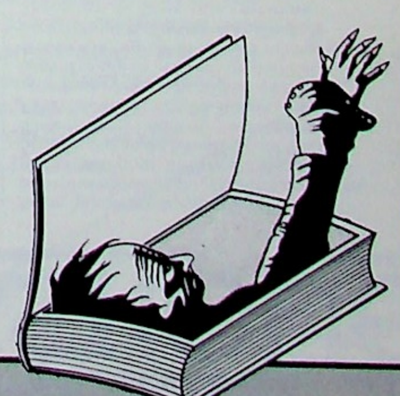
Brussolo et Jouanne sont sans doute les deux plus connus (et les deux plus talentueux) auteurs français de SF apparus depuis quelques années. Leur caractéristique commune est l'attention portée aux incidences de leurs récits, plus qu'à une trame rigoureuse. On pourrait dire que chacun d'eux travaille dans une matière surréaliste, où les détails de la composition comptent plus que l'ensemble du tableau. Là s'arrêtent les points de convergence... Brussolo est plus instinctif, plus visuel que Jouanne. C'est un « fabricant d'images », faisant de ses romans un empilement à chaque fois fabuleux de trouvailles cocasses. Un seul exemple : *« On y vendait des chats albinos à colorier, des perruques changeant automatiquement de coiffure toutes les dix heures, des pillules reconstituant la virginité des filles déflorées. C'est là que Mac Call distribuait son fameux dentifrice pour caniches... ».* On pourrait piocher dans « Les fœtus d'acier » (et dans tous les Brussolo) dix, cent autres séquences de ce genre, où la prodigieuse inventivité de l'auteur se dévide ainsi comme un serpentin sans fin...

Jouanne, lui, est un intellectuel davantage porté sur les digressions verbales, sur la précision d'un style raffiné, du genre : *« Tu es une ombre, dis-je à l'intention du comédien. Une flaque de lumière éteinte où ne dansent plus que les spectres de monstres familiers ».* Chez Jouanne, même quand il plonge dedans, ou croit y plonger, la science-fiction est loin. Un monde sans femme et la découverte de la dernière femme ? Original, certes. Mais en même temps, postulat de « vieille SF », un thème traité cent fois dans les pages du « Galaxy » des années 50, et qu'on attendrait magnifié par une idée sociologique forte, avec des développements, des rebondissements multiples — en somme un polar. Or l'auteur, à peine l'a-t-il mise en scène, qu'il ne fait plus rien de son idée, sauf broder dessus des écheveaux de dialogues où toute dimension sociale est évacuée, où, plus grave, toute crédibilité part en fumée (l'explication de l'extinction des femmes par un transexualisme massif !), où, enfin, toute sexualité est rejetée hors-champ, ce qui est bien un comble.

Vers les dernières pages de son roman, l'auteur hasarde cette confidence, par la bouche de son héros : *« Je suis en train d'apprendre à me foutre de la littérature ».* Aveu ? Sans doute, mais tronqué : Jouanne aurait dû ajouter : *« de science-fiction ».* Car, j'en suis sûr, une fois débarrassé de ce qui n'est pour lui qu'une pelure gênante, Emmanuel Jouanne pourrait devenir un excellent auteur de « littérature générale », dans la mouvance de Claude Ollier par exemple.

Aussi, pour rester dans le cadre de notre chronique, et gouffre de l'esprit pour gouffre de la chair, je donnerai cette fois comme vainqueur aux poings Brussolo sur Jouanne.

Jean-Pierre Andrevon



ATLANTA FANTASY FAIR 1984

Une Convention peu conventionnelle,

PAR CATHY CONRAD

L'« Atlanta Fantasy Fair » est l'une des plus importantes conventions américaines consacrées à la Science-fiction, au fantastique, et à la bande dessinée : elle attire chaque année près de 7 000 visiteurs venus des Etats-Unis, du Canada, d'Europe et même du Japon. Il faut dire que les manifestations proposées couvrent un très vaste éventail de sujets, tous en rapport avec la science-fiction, évidemment, mais allant de *Star Trek* à l'art fantastique, en passant par la NASA et son programme spatial. C'était cette année le dixième anniversaire de la Convention, et les organisateurs avaient mis les bouchées doubles.

Les 3, 4 et 5 août 1984, l'Omni International Hotel et son ensemble de salles de conférences, ainsi que le Georgia World Congress Center (le GWCC), étaient réservés pour l'AFF. L'Omni est une réussite en son genre : 15 étages hébergeant un hôtel, deux tours jumelles abritant des bureaux, un centre commercial sur deux niveaux, six salles de cinéma et un club d'éducation physique, tout cela sous le même toit, en plein cœur d'Atlanta, et relié avec un immense palais des congrès sur deux niveaux, juste en face du GWCC. A eux trois, ces bâtiments constituent le plus grand complexe hôtelier et de conférences du Sud des Etats-Unis. La plupart des manifestations — tables rondes, salles d'exposition, de vente et de jeux, et même une exposition sur la navette spatiale organisée par la NASA — devaient se dérouler dans le décor du centre de conférences de l'Omni, tandis que les projections, la plupart des conférences et le concours de déguisements avaient lieu dans la grande salle de GWCC, qui dispose de 2 500 fauteuils très confortables. Les membres de l'AFF pouvaient en outre loger à l'hôtel Omni, le quatre étoiles d'Atlanta, pour une partie infime du tarif habituel de 125 dollars...

Les participants à l'AFF, étaient comme à l'accoutumée, des professionnels à haut niveau, venus du cinéma et de l'édition de science-fiction, mais aussi des artistes, des auteurs de bandes dessinée, rédacteurs en chef de revues et autres amateurs. Parmi les invités de cette année, figuraient Robert Bloch, Larry Niven et Somtow Sucharitkul, tous deux lauréats d'un Hugo ; les invités surprises Lynn Abbey et C.J. Cherryh, deux auteurs de science-fiction ; David Adair, un savant de la NASA ; les auteurs, illustrateurs et rédacteurs en chef qui sont le cœur et l'âme des publications éditées par DC, Eclipse, Epic, Comico, Firts et Marvel Comics ; une pléiade d'auteurs et d'artistes bien connus dans le Sud des Etats-Unis et qui ne devraient pas tarder à faire une percée dans le reste du pays, et l'auguste et vénérable Forrest J. Ackerman, l'invité le plus populaire de l'AFF, qui prit part à plusieurs tables rondes sur la science-fiction et, anima, pour la troisième année consécutive, le concours de déguisements, l'événement le plus haut en couleurs de la Convention, faisant une nouvelle fois honneur à sa réputation bien assise d'auteur des plus mauvais jeux de mots de l'univers de la S-F américaine et de colporteur des histoires drôles les plus débiles de l'univers tout court !

FORREST J. ACKERMAN

L'AFF possède l'une des meilleurs côtes parmi les conventions américaines de science-fiction pour le nombre et la variété des films programmés. Cette année, l'éventail allait de l'ère du cinéma muet à des films plus populaires et plus récents : du *Voyage dans la Lune* de Méliès (1902) à *Rollerball* (1975), en passant par des classiques de la science-fiction et du fantastique des années 30 et 40 comme *Murder by Television*, avec Bela Lugosi (1935), *Psychose* (1960), projeté en hommage à Robert Bloch, des films fantastiques teintés de merveilleux tel le britannique *Stairway to Heaven* ou encore *Silent Running*, avec Bruce Dern (1972).

Des représentants des firmes hollywoodiennes faisaient en outre la promotion de leurs futures productions sur des stands érigés dans la zone de congrès, et donnaient des conférences de presse d'une heure, agrémentées d'extraits de films et de projections de diapositives, dans le cadre du GWCC. La Fox disposait pour la promotion de *Dreamscape* et de *Buckaroo Banzai* de deux stands où l'on distribuait des écharpes en soie rouge et jaune marquées au sigle de la « Banzaï Team ». Quant aux conférences de presse, elles étaient faites avec une grande intelligence : elles en disaient juste assez sur les films pour aiguiser l'intérêt des futurs spectateurs. Sur un grand stand, la MGM/United Artists faisait la promotion de *2010*, la suite de *2001, Odyssée de l'espace* ; un gigantesque écran de télévision passait en continu une bande vidéo promotionnelle du film qui commençait par un montage rapide de scènes extraites de *2001*, suivi d'extraits de *2010*, qui devrait sortir aux Etats-Unis pour les fêtes de fin d'année. Les représentants répondaient à toutes les questions concernant le scénario... auxquelles on leur avait permis de répondre, et ils distribuaient des prospectus en couleur et des affiches de *2010*. Le scénario du film décrit une expédition scientifique américano-russe à destination de l'étrange monolithe noir en orbite autour de Jupiter. Les savants découvrent ce qui est arrivé à l'astronaute David Bowman, le dernier survivant de la précédente expédition. Les effets spéciaux sont du niveau de ceux de *2001*.

Parmi les invités aux précédentes AFF, nos citerons Chuck Jones, le père de Bugs Bunny et de nombreux autres personnages de dessins animés de la Warner ; Ray Harryhausen et Theodore Sturgeon, lauréat de nombreux prix et auteur de plusieurs épisodes de *Star Trek*. Il est en général très facile de rencontrer les invités de l'AFF, et c'est là une chose pour laquelle cette convention est réputée.

Les marchands du temple, regroupés cette année dans la gigantesque salle de bal de l'Omni, étaient 120 à proposer une grande variété d'articles : livres, revues, disques, Tshirts et bijoux tous inspirés par la science-fiction, l'horreur, le fantastique ou la bande dessinée. Au niveau inférieur, la salle d'exposition de la NASA présentait des maquettes de ses projets, commentés par certains de ses représentants. A côté de cette salle, on pouvait admirer les œuvres d'art dont la qualité et la quantité ont fait la notoriété de l'AFF. Les œuvres étaient jugées selon deux catégories : amateurs et professionnels. Parmi les plus réussies, citons celles de Thomas Gonzalez, qui avait apporté des peintures à l'huile d'une inspiration très originale tournée vers la science-fiction, et Edward Knox, un joailler d'Atlanta qui exposait un immense insecte extra-terrestre de topaze et d'or, et un vaisseau spatial en argent incrusté de joyaux multicolores.

Au nombre des événements proposés par l'AFF, citons des tables rondes sur les Mondes de la science-fiction, sur le Fantastique par opposition à la Science-fiction, des ateliers destinés à aider les auteurs et les artistes amateurs à se perfectionner dans les domaines qui nous intéressent, et des manifestations organisées par des clubs d'amateurs locaux : ainsi le Club Star Trek d'Atlanta, avec concours et projection de diapositives.

Mais le grand moment de l'AFF, c'est le concours de costumes, très prisé des amateurs de science-fiction du Sud des Etats-Unis. Il y avait 100 participants, cette année, ce qui en fait également l'une des plus importantes compétitions de ce type. La manifestation s'ouvrit sur une brève démonstration de break-danse, donnée par quatre jeunes smurfers sur de la musique rock. La présidente de l'AFF, Amy Martin, fit ensuite une apparition remarquée, dans un costume noir et argent qui rappelait l'emblème de l'AFF. C'est elle qui présenta l'animateur de la soirée, Forrest Ackerman, qui ouvrit la compétition.

Au nombre des costumes les plus stupéfiants, nous ne citerons qu'Eccentrica, la Prostituée aux Trois Seins d'Eroticon III, tout droit sortie de la série télévisée britannique *Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy* (« Guide de la Galaxie à l'usage des auto-stoppeurs ») ; le Dragon de Glace, lauréat du prix de la meilleure conception : un « dragon » blanc, gris et argent aux yeux verts, phosphorescents, et qui s'arrêta au milieu de la scène pour cracher par les narines, un petit nuage de fumée, et une petite flamme par la bouche... ; les Pirates de l'Espace, un groupe de jeunes cinéastes amateurs revêtus de costumes noir et argent et qui se livrèrent un combat stylisé, chorégraphié sur une musique rock, extrait de l'un de leurs films ; le Trafiquant de Slime, une « créature » orange en mousse de latex et en fourrure qui déclencha un tonnerre d'applaudissements en menaçant de déverser du slime — vous savez bien, cette mixture visqueuse, d'un vert phosphorescent... — sur les invités de l'AFF qui faisaient office de membres du jury ; une immense créature rouge baptisée Sasquatch, et un groupe de trafiquantes d'esclaves qui essaya d'en vendre quelques spécimens particulièrement séduisants aux spectatrices.

Quant à l'auteur de ces lignes... elle participa au concours sous les atours d'Athena Vastag, personnage de l'un de ses romans : « Les Vampires d'Athènes ». Il y est question d'une belle étudiante de l'Université de Georgie, à Athens, qui se retrouve transformée en vampire par l'un de ses professeurs. C'est un roman plein d'humour, d'aventures, de suspense, et qui se termine sur une poursuite romantique en Europe. Pour la circonstanve, je m'étais munie d'un fouet avec lequel je menaçai Forrest Ackerman... ce qui eut un certain succès auprès du public !

La Convention du fantastique d'Atlanta édition 84 fut décidément une manifestation particulièrement réussie qui couronna dignement une décennie d'existence de l'une des plus brillantes et des plus importantes manifestations américaine du genre.

(Traduction : Dominique Haas)



ROBERT BLOCH

LES REVUES

LE CHAT MURR N° 4

Xavier Legrand, 24 « Les Nouveaux Horizons », 78310 Maurepas - 24 F.

La revue *Le Chat Murr* a publié voici quelques temps son numéro 4, numéro qui abandonne momentanément la formule habituelle de la publication (nouvelles + articles et bibliographies), pour être une véritable anthologie du fantastique.

Sous une fort belle couverture de Finlay, et dans un tirage offset impeccable, on trouve un ensemble de nouvelles qui se caractérisent par leur diversité, aussi bien de sources que d'inspiration : on peut en effet y lire des textes qui vont de l'inédit à l'ère victorienne, et d'origine française, anglaise et américaine.

Bien que tous les types de fantastique y soient représentés, cette anthologie est surtout orientée vers l'aspect psychologique du genre. Ce qui n'empêche pas « Le Chenil » de Maurice Level (un classique de l'horreur « brutale ») d'être l'un des meilleurs textes de cette compilation.

S'il y a un petit chef-d'œuvre dans cette anthologie, ce sera sans doute « Etes-vous en retard ou suis-je venu trop tôt ? », un inédit de John Collier qui constitue une superbe variation sur le thème pourtant bien souvent traité de la hantise. On notera également qu'un jeune auteur français, Yann Cherrier, signe avec « La Route de Chester » une histoire d'angoisse sournoise extrêmement encourageante pour son avenir dans le genre. Les autres nouvelles (de J.P. Brennan, Hugh Conway, André Cabaret, etc.) sont généralement d'un bon niveau, même si les short-stories de Hervé Miclot et Daniel Leduc ne valent pas la place qu'elles occupent dans cette très intéressante anthologie.

Richard D. Nolane

CINEMA AMATEUR FANTASTIQUE A ORLEANS

Le cinéma amateur a toujours existé. Pour qui aime le 7e Art et qui possède quelques idées, grande est la tentation de filmer autre chose que les excursions de vacances ou les premiers pas du nouveau-né. Mais, phénomène intéressant, on assiste depuis peu à un engouement particulier envers le cinéma fantastique, discipline la plus difficile pour l'amateur privé de moyens techniques et confronté à la complexité des effets spéciaux ou des trucages que nécessitent ses fantasmes. Cependant, ces cinéastes du dimanche font preuve d'une belle ingéniosité et d'un savoir-faire évident propre à les faire peut-être sortir un jour du rang. N'oublions pas que les Samuel Raimi, John Landis et autres Spielberg ont tous commencé par noircir de la pellicule Super 8... C'est au total 25 films amateurs fantastiques ou de science-fiction qui furent présentés lors du Festival organisé par *Parallèle 45*, association présidée par le dynamique Alain Jarry.

Très variées, les œuvres enveloppaient à peu près toutes les disciplines, de la très sérieuse Science-Fiction au « gore » le plus saignant ! A travers ce Festival, en opposition avec les productions soignées mais très classiques de cinéma déjà chevronné, pointaient quelques œuvres, parfois maladroites, mais toujours inventives, des plus jeunes générations, celles de Dario Argento, John Carpenter ou Steven Spielberg dont l'influence de la lecture de l'Ecran Fantastique et des revues similaires n'est sans doute pas totalement étrangère !

Voici quelques-unes des œuvres les plus marquantes présentées... Tout d'abord *Un an plus tard* de Gerard Denamps où, à la suite d'une intervention chirurgicale manquée, un mystérieux individu s'attaque aux membres de l'équipe médicale. Un véritable giallo « made in France » avec ses meurtres très réalistes (dont l'inévitable assassinat dans une baignoire sur une bien jolie personne). Cet exercice de style remarquablement mis en scène, bien joué et monté sans une seule faute de raccords valut un Premier Prix mérité à son auteur qui n'a plus guère sa place parmi les amateurs.

Grand prix du public, *Ariane* de Jean-François Lambert, en 16 mm, adapte une nouvelle sélectionnée par Alfred Hitchcock : « La Chambre maléfique ». Egalement très professionnel de style et commenté par une voix off convaincante, ce film parvient à créer une certaine ambiance et échappe habilement au piège tendu par un décor quasi-unique. *Madame veuve D* de Robert Saint-Loup imagine, quant à lui, de manière insolite l'avenir de l'homme-vampire ! Déroutant, sarcastique mais bien ficelé.

Il y a les ascenseurs qui tuent... qui séquestrent... Guy Chapon a imaginé *L'ascenseur* qui conduit vers le bonheur !... Voilà un optimisme bien rare dans le cinéma fantastique ! Commenté lui aussi par une voix-off persuasive mais une fable trop belle pour y croire !

Travellings fous à la *Evil Dead*, tentative de substitution à la louma, mains coupées qui envahissent la terre (par animation !) et autres trouvailles originales font du film des frères Broca : *Les forces du mal* peut-être l'œuvre la plus prometteuse que nous ayons pu visionner. Ce n'est pas habituel qu'en France on se dirige vers cette manière de filmer, très américaine de style... Réalisateurs à suivre...

Le self-made-man des effets spéciaux, c'est Jean-Pierre Macé qui nous livre 10 minutes d'échantillons non stop ! Des maquillages « gore » aux navires spaciaux en passant par les rayons-lasers et les duels aux épées scintillantes, tout y passe... et celui qui y a passé le plus de temps c'est bien ce jeune réalisateur, certains effets étant obtenus par grattage direct de la pellicule ! *Les effets spéciaux amateurs*, un film original et surprenant...

Véritable circuit de distribution à lui tout seul, le jeune Henri - Jean Debon (16 ans) nous a présenté pas moins de quatre films bouillonnants d'idées mais un peu confus dans la forme. A la claudication inquiétante de la caméra de *L'exploitation du chateau d'allumettes*, sa première œuvre, succède la caméra dans le scénario lui-même... C'est *Sadique coquine* où la caméra joue au psycho-killer et assassine les gens ! Pas banal !... Même notre ami Robert Schlockoff s'y est laissé prendre et figure au palmarès des assassinés !

Quittant le zoom homicide, Henri-Jean Debon présenta aussi *Café rose* où, dans un monde en noir et blanc, un homme se met à rêver « en couleurs »... Encore une idée originale gâchée, hélas, par des inter-titres quasi-invisibles. Quant à *La mort mon amour*, il présente aussi pas mal de carences sur la forme. Epaulé par un bon caméraman et un solide travail de découpage, ce jeune réalisateur ne devrait pas manquer de nous surprendre un jour. Egalement âgé de 16 ans, Laurent Pascaud nous présenta deux œuvres illustrant le cauchemar. Tout d'abord *Rêve de l'enfer*, excellente ambiance angoissante d'un quartier surréaliste parcouru par un adolescent. Plus élaboré, *Dans la nuit du 12 au 13* conte la soirée de terreur vécue par un adolescent dans sa propre chambre. Meubles possédés et agressifs, rideaux vengeurs, fil électrique ensorcelé... et invasion de vers peuplent les cauchemars de l'adolescent finalement assailli par une bande de punks qui lui coupent le bras, pas moins ! Très bonne atmosphère et variation intéressante des plans (ce qui n'était pas si évident dans cette pièce unique). Prix du film « le plus horrible » ! Avec *2512* de Jean Lluis, nous eûmes même un véritable et superbe film d'animation avec bagarres spatiales, vaisseaux crachant des rayons-laser etc... Un magnifique rêve d'enfant prétexte à une multitude de trucages étonnants. Remarquable et monté allègrement. *L'eau qui dort* de Pierre Biraben est un dessin animé réaliste, une espèce de pastiche du roman-photo réalisé avec soin et superbement dessiné. Ces deux films obtinrent une mention spéciale du jury, fort méritée. La place nous manque ici pour détailler les autres œuvres, d'un très bon niveau mais moins directement liées au fantastique tel que nous le concevons.

Deux films, en ouverture et en clôture, furent présentés hors-compétition : *Le cobaye* de Gerard Couturier ou l'ambiance de *2001* à l'échelle artisanale. Un réalisme surprenant des maquettes et de leur déplacement et un intérieur de vaisseau spatial des plus crédibles avec télévision incorporée ! Le « cobaye » ou les dangers de rester trop longtemps en mission dans l'espace !...

Enfin *6 heure 22* de Maurice Huvelin, production 16 mm, conte l'étonnante aventure de l'hôte d'une maison proprement absorbé par son lit durant la nuit ! Surprenants trucages sans faille et technique parfaitement contrôlée... A sa place ailleurs que dans un festival amateur !

Plusieurs prix récompensèrent les œuvres retenues dont deux tableaux à thème fantastique spécialement exécutés par une artiste locale. Une manifestation sympathique prouvant l'irrésistible essor d'un genre porté en triomphe par la jeunesse...

Norbert Moutier



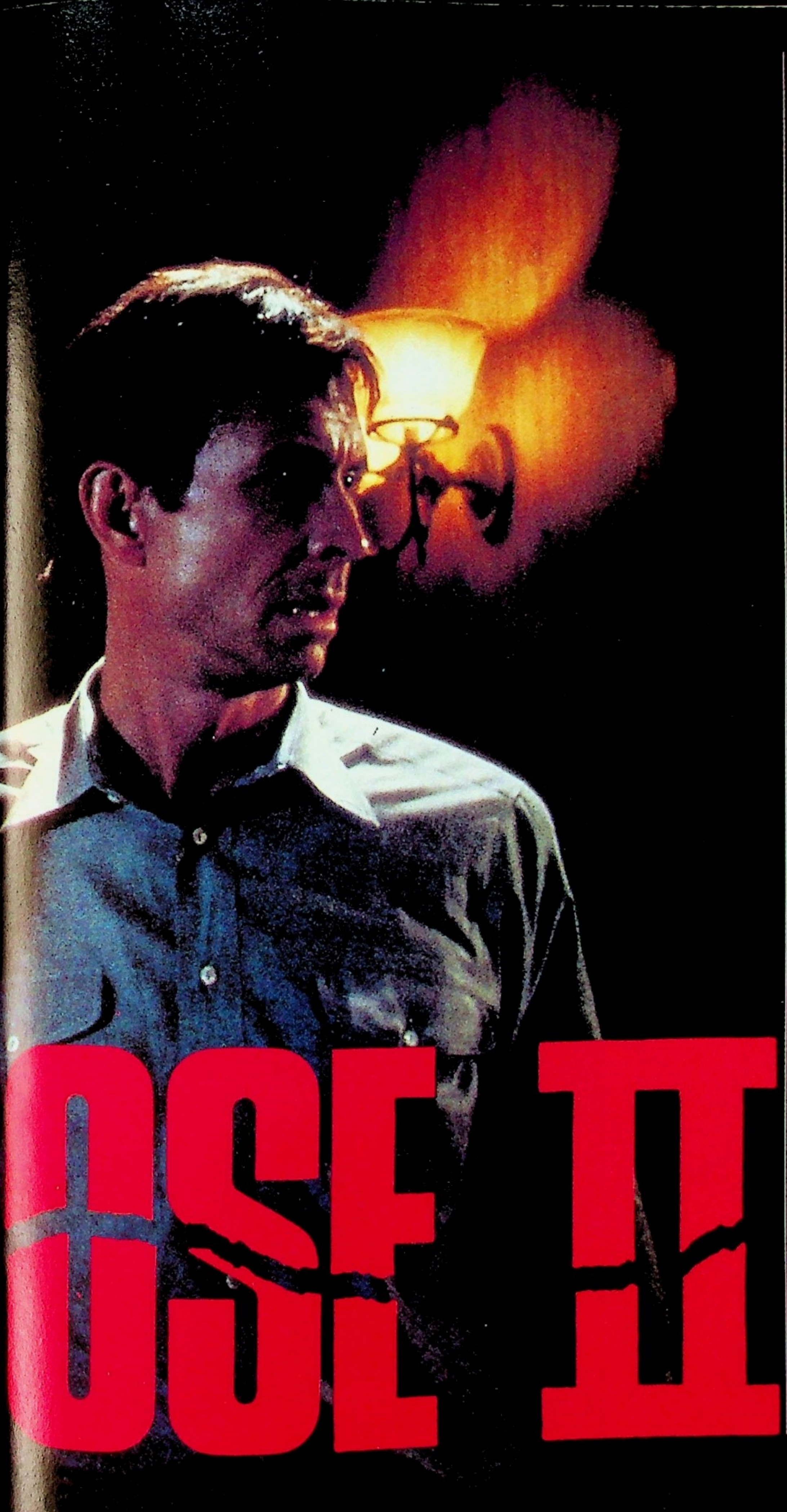
PSYCHOSE II

Interprétation : Anthony Perkins. Vera Miles. Meg Tilly. *Réalisation* : Richard Franklin. *Durée* : 1 h 53. *Distribution* : CIC-3M.

SUJET : « 22 ans après son internement survenu à la suite des horribles crimes perpétrés dans le motel par sa « mère », Norman Bates est libéré et revient prendre possession des lieux, où l'influence de madame Bates semble toujours s'exercer, tout au moins pour Norman. »

CRITIQUE : Réalise un film, quel que soit le talent et le budget dont un cinéaste dispose, n'est jamais chose aisée. Que dire alors lorsque l'un d'entre eux s'attaque à une véritable institution du 7e art et décide d'y apporter une suite ? Qu'il avait parfaitement raison de se risquer à cette tentative, laquelle se révèle une authentique réussite, qu'il convient de saluer ! Succéder à Hitchcock et toucher au monument cinématographique que représente *Psychose* était en effet une redoutable gageure que Richard Franklin a su relever avec un talent enviable. Doté d'un remarquable scénario dont les surprises n'excluent nullement la logique et la linéarité, Franklin grâce à sa maîtrise et à la présence de l'étonnant Anthony Perkins que les ans semblent avoir négligé, parvient à conférer toute la véracité et la conviction requises par le sujet à son film, qui nous séduit et nous envoûte d'un bout à l'autre. Dès l'arrivée de Norman dans le motel, les éléments (petits mots, appels téléphoniques, ombres furtives) se conjuguent pour instaurer un malaise gagnant progressivement et sous nos yeux le protagoniste dont on sent la conscience frémir. Puis, lentement sous la frêle et sympathique apparence du convalescent, semblent ressurgir des éclairs de folie, s'intensifiant au fil des tragiques événement qui surviennent pour gagner de plus en plus sûrement le héros. L'inquiétude sous-jacente que trahit si fortement le visage mobile de Perkins s'intensifie rapidement, tandis que l'angoisse qui semble l'envahir nous gagne et nous étreint. Contrebalançant ce comportement insolite, le scénario nous égare encore davantage par l'intervention de facteurs étrangers venant se greffer sur cette situation tendancieuse, avec une subtilité qui ne nous permet guère de jugement radical. Ainsi, de la même manière que Norman (mais peut-être en est-il responsable) le spectateur est-il manipulé avec une diabolique habileté, jusqu'à la surprenante et terrifiante chute finale dont les re-

PSYCH



tombées laissent présager de nouvelles hantises.

Sans atteindre à l'extraordinaire portée du précédent film, qui devait servir de phare à toute une génération de cinéastes, et inspirer la formidable vague de psycho-killer dont les ravages parsèment encore nos écrans, Richard Franklin, succédant fort honorablement au maître du suspense, a réalisé un film à travers lequel il a conservé intégralement les qualités fondamentales de son modèle tout en conférant à son héros une nouvelle, mais toujours aussi tragique, portée. Copie et duplication excellentes.

CATHY KARANI

CONCOURS VIDEO

PSYCHOSE II

A l'occasion des prochaines fêtes de Noël, *L'Ecran Fantastique* et *CIC-3M* seront heureux d'offrir un exemplaire de la cassette CAT PEOPLE aux cinq premiers lecteurs qui nous enverront les bonnes réponses aux questions suivantes :

1 - Richard Franklin, l'auteur de *Psychose II*, réalisa son premier long métrage en 1974. Quel en était le titre ?

2 - Quelle est la scène d'ouverture de *Psychose II* ?

3 - Tom Holland, scénariste du film, a vu porter à l'écran l'un de ses scripts par Mark Lester. Quel est le titre du film ?

4 - Meg Tilly, l'héroïne de *Psychose II*, interprète le rôle principal d'un film fantastique américain, encore inédit en France. Quel en est le titre ?

5 - La maison tragique dans laquelle revient Norman Bates, est-elle un décor où existe-t-elle réellement ?

Vos réponses sont à envoyer sur carte postale (uniquement) à l'Ecran Fantastique. Concours vidéo du mois, 9 rue du Midi, 92200 Neuilly.

LES GAGNANTS « XTRO »

Votre très nombreux courrier nous a exprimé votre enthousiasme chaleureux pour ce nouveau concours vidéo faisant appel à vos connaissances cinématographiques et à votre promptitude. Les lauréats de notre précédent numéro, qui recevront prochainement la cassette de leur choix, sont les suivants : Claude Freilich, de Paris - Olivier Fried, de Paris - Christophe Robert, de Nogent-sur-Oise - Josiane Borie, de Neuilly-Plaisance - Eliane Lelouche, de Pavillons-sous-Bois. N'hésitez pas à faire partie de nos prochains vainqueurs !

VIDEO SHOW

SATURN 3

G.-B. 1980. **Interprétation :** Kirk Douglas. Harvey Kettel. Farrah Fawcett. **Réalisation :** Stanley Donen. **Durée :** 1 h 28. **Distribution :** CBS Fox.

SUJET : « Totalement isolés sur Saturne 3, Adam et la ravissante Alex poursuivent d'importantes recherches biologiques destinées à l'élaboration d'une nourriture synthétique. La vie se déroule sans heurts sur leur eden galactique jusqu'à l'arrivée de l'inquiétant Capitaine James et de son robot Hector, qui ne tardera pas à manifester son meurtrier désir de domination... »

CRITIQUE : Boudé par la critique et ignoré par le public lors de sa sortie en salle, *Saturne 3* va enfin pouvoir être réhabilité grâce à ce passage vidéo à travers lequel le spectateur pourra découvrir un film dont le suspense intelligemment élaboré le tiendra en haleine dès les premières images (meurtre énigmatique d'un cosmonaute) qui, pour décisives qu'elles soient, conserveront intentionnellement leur mystère. L'univers clos de ce caisson d'isolation spatial que représente l'hermétique station servant de décor au film, se prête idéalement à cette confrontation où l'homme n'est bientôt plus que le jouet de la machine ayant absorbé ses caractéristiques essentielles (ambition, froideur, autorité, cruauté) dont elle va user à son égard d'implacable manière. Face à cette monstruosité métallique, à laquelle un remarquable design confère une sinistre dimension, Kirk Douglas (trop classique) et Farrah Fawcett (parfaitement inexpressive) s'avèrent de pâles et peu crédibles adversaires totalement effacés par la magnétique et inquiétante présence d'un Harvey Keitel prônant le parfait pendant de son alter ego de métal. Des décors élaborés et d'excellents effets spéciaux soutenus par une mise en scène soignée, bien que dépourvue d'originalité, renforcent le climat d'horreur progressive dans lequel baigne le film, et en font un passionnant spectacle pour le petit écran.
Copie et duplication bonnes.





CBS FOX VIDEO

QUINTET

U.S.A. 1979. **Interprétation :** Paul Newman. Fernando Rey. Victorio Gassman. **Réalisation :** Robert Altman. **Durée :** 1 h 53. **Distribution :** CBS Fox.

SUJET : « L'Apocalypse est survenu, transformant la Terre en un désert de glaces, où seuls subsistent quelques survivants à l'instinct de conservation exacerbé et dont l'unique et mortelle distraction réside dans le jeu terrifiant du Quintet... »

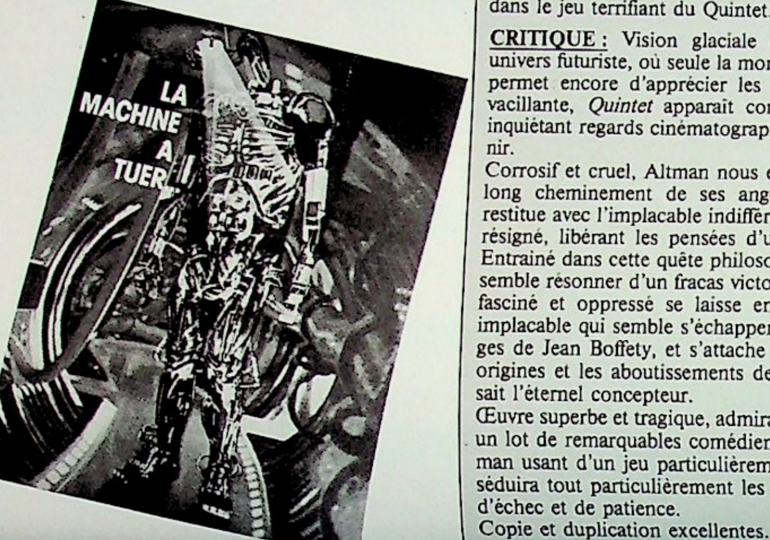
CRITIQUE : Vision glaciale et redoutable d'un univers futuriste, où seule la mort assimilée à un jeu, permet encore d'apprécier les séquelles d'une vie vacillante, *Quintet* apparaît comme l'un des plus inquiétant regards cinématographiques jeté sur l'avenir.
Corrosif et cruel, Altman nous entraîne à travers le long cheminement de ses angoisses et nous les restitue avec l'implacable indifférence d'un prophète résigné, libérant les pensées d'un ancestral savoir. Entraîné dans cette quête philosophique, où la mort semble résonner d'un fracas victorieux, le spectateur fasciné et oppressé se laisse envahir par le froid implacable qui semble s'échapper des superbes images de Jean Boffety, et s'attache à puiser en lui les origines et les aboutissements de ce jeu, dont il se sait l'éternel concepteur.
Œuvre superbe et tragique, admirablement servie par un lot de remarquables comédiens, dont Paul Newman usant d'un jeu particulièrement épuré, *Quintet* séduira tout particulièrement les tacticiens des jeux d'échec et de patience.
Copie et duplication excellentes.

STAR TREK II
LA COLÈRE DE KHAN

(Star Trek II – The Wrath of Khan) U.S.A. 1982. **Interprétation :** Ricardo Montalban. William Shatner. Léonard Nimoy. **Réalisation :** Nicholas Meyer. **Durée :** 1 h 53. **Distribution :** CIC-3M.

SUJET : « « Abandonné par le capitaine Kirk sur une planète hostile et désertique à la suite d'une trahison, Khan, grâce à sa volonté et son audace, est parvenu à survivre et à regrouper une armée autour de lui. Profitant du passage de l'Entreprise dans son voisinage, il va enfin pouvoir se venger de Kirk et exercer sa colère... »

CRITIQUE : Œuvre intéressante, mais qui déçut de nombreux fans, *Star Trek, le film* fut amplement décrié malgré son très vif succès commercial. Lui succédant trois années plus tard, *La colère de Khan* répond enfin totalement aux exigences de son modèle TV, et s'avère plus généralement une réussite du space-opéra. Remarquablement réalisé par Nicholas Meyer (*Time After Time*), *Star Trek II* préserve la richesse psychologique de ses personnages, tout en leur offrant d'étonnants moyens d'expression, les formidables effets spéciaux des studios ILM n'étouffant à aucun moment l'évolution d'un solide scénario ou le jeu nuancé des comédiens fort bien dirigés. La force du film, outre ses qualités techniques, repose essentiellement sur le facteur humain de ses héros qui se révèlent avant tout des hommes confrontés à leurs vérités à travers des situations d'exception (le conflit les opposants à Khan, le sacrifice de Spock...) ou quotidienne (les relations de Kirk avec son fils, les signes annonciateurs de vieillesses...), et qui s'épaulent dans cette quête philosophique où Spock se révèlera leur guide suprême. Merveilleux spectacle, mené avec un parfait équilibre dans le rythme et l'action, *Star Trek II* ravira chaque vidéophile.
Copie et duplication excellentes, mais problèmes de cadre liés au pan and scam.



THE THING

U.S.A. 1982. **Interprétation :** Kurt Russel. Wilford Brimley. T.K. Carter. **Réalisation :** John Carpenter. **Durée :** 1 h 48. **Distribution :** CIC 3M.

SUJET : « Basé dans une station de recherche en Antartique, 12 hommes, scientifiques et techniciens, mènent une existence monotone et rigoureuse au sein d'une nature hostile et froide, jusqu'au jour où surgit parmi eux une terrifiante créature aux instincts meurtriers possédant la faculté de prendre l'apparence de tout être vivant dans son environnement. Dès lors, s'instaurent la terreur et la suspicion tandis que le groupe s'acharne à découvrir sous lequel d'entre eux se tapit la Chose... »

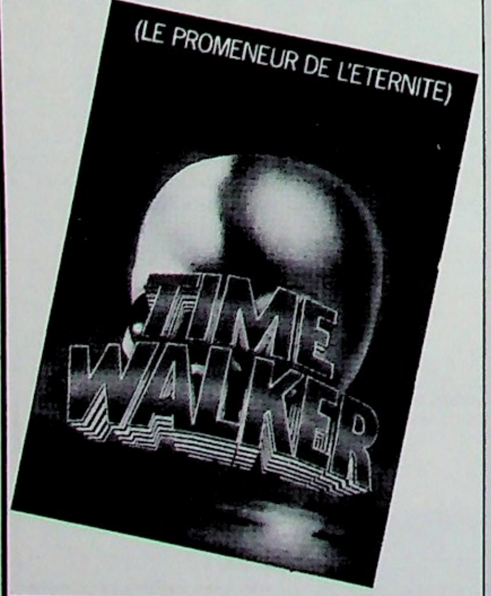
CRITIQUE : Délaissant ses réalisations originales, Carpenter s'est attelé au remake du célèbre film de Christian Nyby, *La Chose*, qu'il a voulu totalement réactualiser en l'extirpant d'un classissime dont la rigoureuse efficacité avait contribué à son succès premier. Mal lui en prit, car réitérant l'onéreuse entreprise d'un *Escape from New York*, il démontre à nouveau son incapacité créative à s'assumer au sein d'une importante production, visiblement dépassé par des moyens qu'il ne parvient pas à maitriser. Bannissant la rigueur qui présidait aux relations psychologiques des personnages de Nyby, Carpenter s'est particulièrement axé sur le problème de l'incommunicabilité régissant le comportement des hommes et particulièrement celui de la créature, qui, à leur image, tue pour assurer sa survie dans ce milieu hostile où elle est traquée. Hélas, Carpenter ne s'est que peu soucié du facteur humain pâles individus au sort desquels on demeure parfaitement indifférent), axant son pole d'intérêt sur la Chose avec une telle intensité que la vedette lui revient totalement. En cela, l'authentique mérite du film en incombe aux exceptionnels effets spéciaux et à la performance de leurs concepteurs (création Roy Arbogast, maquillages Rob Bottin, et conception visuelle Albert Whitlock), réussissant à visualiser avec une véracité encore jamais atteinte les fruits de nos cauchemars les plus délirants ! Têtard d'une humanité balbutiante, la Chose, à travers ses hallucinantes métamorphoses, s'esquisse en des états inacheves atteignant à l'horreur la plus vive. Face à une telle débauche visuelle et à la force cauchemardesque dont elle est porteuse, la fraction du film dûe à Carpenter semble d'autant plus faible, et l'équilibre n'aboutit jamais.
Copie moyenne, *lamentablement mutilée par le pan and scam.*

LE PROMENEUR DE L'ÉTERNITÉ

(Time Walker) U.S.A. 1983. **Interprétation :** Ben Murphy. Nina Axelrod. Kevin Brophy. **Réalisation :** Tom Kennedy. **Durée :** 1 h 30. **Distribution :** VIP Inédit.

SUJET : « Découverte lors de fouilles archéologiques, puis ramenée aux États-Unis, une momie, dépossédée de ses biens par des étudiants peu scrupuleux vaquant dans l'université où elle a été mise en observation, va les poursuivre, semant sur son passage la terreur et la mort. »

CRITIQUE : Petite production au ton sympathique et enjoué, *Time Walker* renoue avec le mythe de la momie d'une façon originale, justifiant une tentative, qui, visiblement limitée par son budget, ne parvient pas véritablement au terme de son scénario, pourtant judicieux. En effet, la momie de *Time Walker* n'est plus cet ancêtre poussiéreux de nos livres d'histoire, mais un extra-terrestre que son audace avait poussé à visiter l'ancienne Égypte et qui y fut momifié alors que ses hôtes le croyaient atteint d'un mal incurable. C'est donc à un visiteur du futur et non du passé que nous avons affaire, ceci impliquant une démarche différente de celles qui ont précédé dans le genre. La momie n'est plus une entité vengeresse, mais veut simplement, en récupérant les précieuses pierres qui lui ont été volées, regagner sa planète. Aussi les morts, qui parsèment le film ne sont-ils pas le fait de sa volonté mais d'une matière inconnue dont la momie est porteuse et qui empoisonne les humains. Malgré un ton vieillot et des situations frisant une naïve absurdité, *Time Walker* est une réalisation efficace qui se laisse voir sans déplaisir ni ennui...
Copie et duplication bonnes.





LE CHOIX DES SEIGNEURS

(le Armi et gli Amori) Italie 1983. **Interprétation :** Ron Moss. Rick Edwards. Barbara de Rossi. Tanya Roberts. **Réalisation :** Giacomo Battiato. **Durée :** 1 h 37. **Distribution :** Warner Home.

SUJET : « A l'aube de l'année 700, alors que les Maures s'apprêtent à conquérir l'Espagne, Chrétiens et Infidèles se livrent une guerre impitoyable au nom de la religion et de l'honneur. Cette lutte meurtrière durera sept siècles, mais pour certains trouvera un aboutissement dont l'ultime détour aura le visage de l'Amour... »

CRITIQUE : Ayant depuis fort longtemps déserté nos écrans, la chevalerie retrouve toutes ses prérogatives à travers ce somptueux album d'héroïc-fantasy cinématographique. Reléguant au loin la rigidité d'un scénario structuré et la froideur morale propre à ce genre au caractère historique, *Le choix des seigneurs* s'inspirant d'un poème épique latin, en recèle toute la fougue guerrière (fracassant combats sanglants, duels à la vision parfois insoutenable), la flamme amoureuse et l'intensité artistique, traduite par des images d'un esthétisme admirable. Donnant libre cours aux visions que lui inspire le texte, Battiato fait triompher le scope, nous offrant des paysages tourmentés ou désertiques auxquels la partition musicale confère un souffle puissant. Visiblement séduits par le sujet, le décorateur et la costumière prodiguent librement leur talent en nous restituant avec ampleur et panache le reflet d'une époque conquérante. Rarement les costumes ont atteint à une telle perfection, parvenant à travers les heaumes et les armures à symboliser l'essence-même, tant humaine que religieuse, de ceux qui les arborent.
Interprété par des comédiens dont le physique demeure l'atout majeur, *Le choix des seigneurs*, réglé à la manière d'un ballet fantastique et magique, résonne tel un ode à l'absolue beauté...
Copie et duplication excellentes.

DEAD ZONE

U.S.A. 1983. **Interprétation :** Christopher Walken. Brook Adams. Martin Sheen. Herbert Lom. **Réalisation :** Tom Kennedy. **Durée :** 1 h 30. **Distribution :** VIP. Inédit.

SUJET : « Resté cinq ans dans un profond coma à la suite d'un terrible accident de voiture, Johnny Smith, en reprenant conscience, se découvre une étrange et nouvelle faculté, qui, à travers l'ampleur qu'elle va acquérir, fera de lui un homme différent... »

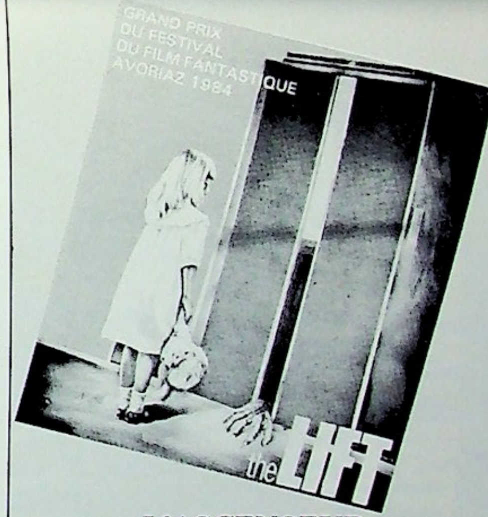
CRITIQUE : Réalisateur d'exception prônant la libération de ses tortures morales et épidermiques par le choc visuel, Cronenberg, délaissant ses propres tourments scénaristiques, a opté pour l'adaptation d'un roman de Stephen King, laquelle demeurera vraisemblablement parmi les meilleures, bien qu'elle ne s'apparente en fait ni à l'auteur ni au cinéaste. C'est d'ailleurs l'une des surprises essentielles du film, car si *Dead Zone* s'avère l'une des plus brillantes réussites de Cronenberg, il serait peut-etre excessif de dire qu'il s'agit là de son meilleur film tant il s'avère différent de ceux qui composent son œuvre. Nous restituant la teneur profonde de l'ouvrage de King, Cronenberg réussit le tour de force d'un film supérieur en tous points au roman. Fort de l'incommensurable présence de Christopher Walken, sur qui *Dead Zone* repose totalement, Cronenberg nous offre le personnage d'un mystique illuminé se transcendant (à la manière du Christ) dans sa douleur physique et psychologique pour sauver l'humanité de la folie et retrouver l'amour de l'être aimé dans la mort. S'échelonnant en finesse et sensibilité, le récit progresse au gré d'une parfaite narration, impliquant totalement le spectateur dans ce drame amer et douloureux empreint d'un cynisme exacerbé dans sa seconde partie. D'excellents comédiens, dont un Martin Sheen surprenant, entourent Walken qui trouve là l'un des plus beaux rôles, dans ce personnage tragique de héros et martyr.
Un chef-d'œuvre, à voir (ou revoir) absolument.
Copie et duplication bonnes.

INFO VIDEO

Sans doute nos lecteurs s'interrogent-ils quant au choix des films figurant dans cette rubrique, peut-être surpris, parfois, que certains titres n'y figurent pas. A cela, plusieurs raisons, que nous tenons à préciser aujourd'hui :

- *l'actualité vidéo mensuelle s'avérant très riche, il n'est évidemment pas possible de recenser toutes les cassettes dans le cadre (restreint) de cette rubrique...*
- *il nous semble parfaitement inutile de parler de certains produits mineurs (exploités dans un but commercial faisant-fi de toute qualité) dans le seul but de les critiquer à outrance en vous déconseillant leur achat ou leur location !*
- *et enfin (et surtout), de nombreux distributeurs-vidéo ne daignant nullement nous informer de leurs sorties, ou refusent catégoriquement de nous laisser visionner leurs cassettes, (comme c'est le cas notamment pour Ciné Vidéo Distribution, et Concorde Vidéo), sans doute peu enclins à assumer le jugement pouvant en résulter.*

Fort heureusement, beaucoup d'autres sociétés, parmi les plus importantes sur le marché français, savent observer des rapports réellement professionnels en s'entourant d'attachés de presse dont le dynamisme et l'efficacité nous permettent de vous offrir le reflet d'une actualité aussi riche que diversifiée dans les meilleurs délais. Nous tenons donc à les remercier pour cette collaboration, portant ses fruits jusqu'à travers ces concours que nous avons souhaités pour votre plaisir...



L'ASCENSEUR

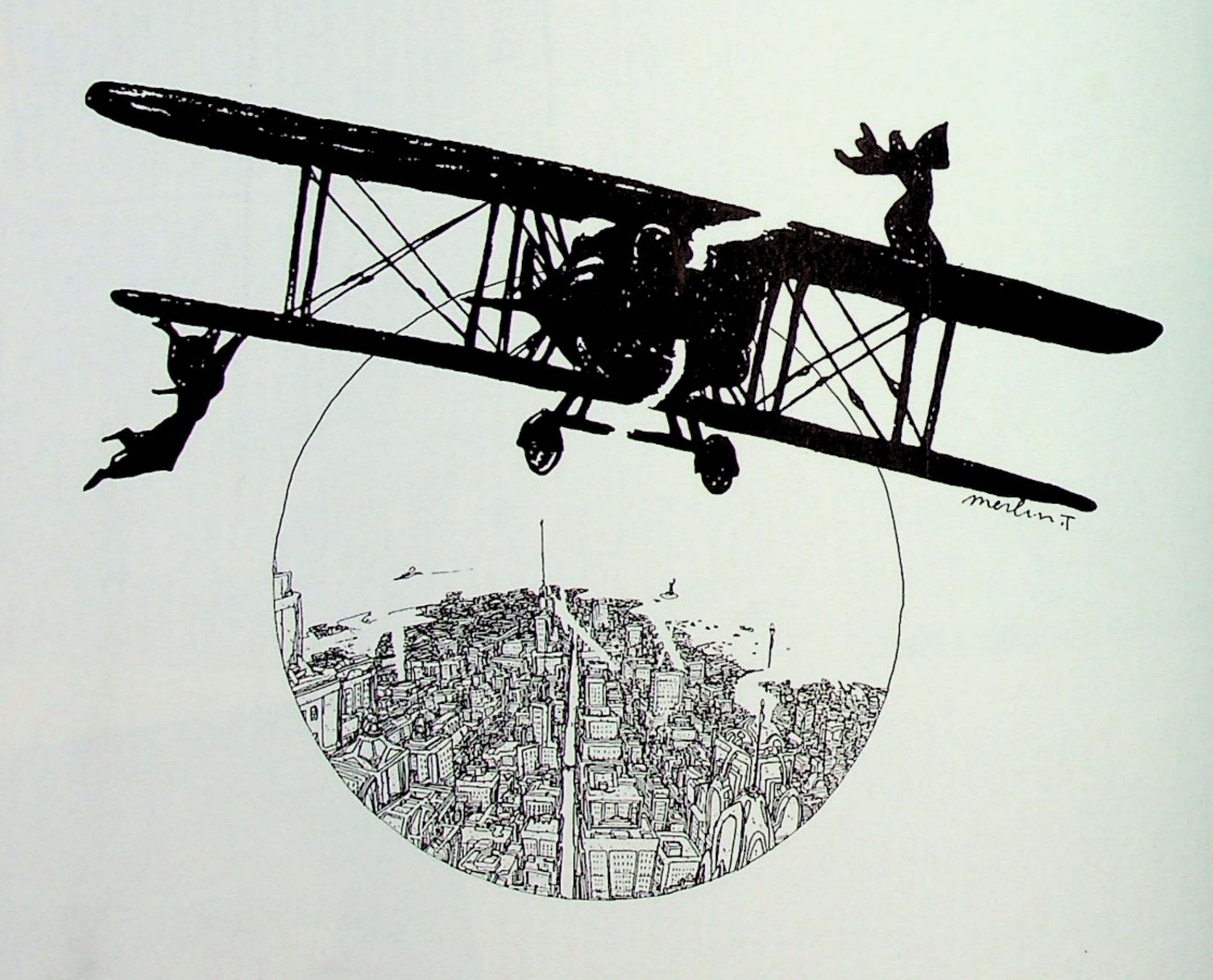
(The Lift) Pays-Bas. 1983. **Interprétation :** Huub Stapel. Willeke Van Ammelrooy. Josine Van Dalsum. **Réalisation :** Dick Maas. **Durée :** 1 h 30. **Distribution :** Warner Home.

SUJET : « Sortant d'un restaurant, quatre personnes demeurent bloquées dans un ascenseur dont l'air conditionné cesse également de fonctionner, les menant au bord d'une mort à laquelle elles n'échappent qu'in-extrémis. Le réparateur envoyé sur les lieux ne découvre aucune défection, et pourtant, les morts mystérieuses et tragiques vont commencer à se succéder, visiblement provoquées par l'incontrôlable folie de l'appareil... »

CRITIQUE : Écrit et mis en scène par un jeune auteur imaginatif et talentueux qui signe là sa première réalisation, *The Lift*, mené à la manière d'un efficace thriller d'angoisse, repose sur un thème fantastique (celui de l'objet soudainement pourvu d'une vie propre) dont l'élément vedette est ici totalement inédit. Loin de la marionnette animée par la vie que lui cède son créateur, ou de l'ordinateur se révoltant contre son concepteur, l'idée de cet ascenseur doté d'une folie meurtrière et dont les ramifications aboutissent au domaine de la science-fiction, se révèle fort brillante. Filmé avec un remarquable brio technique, où les plans vertigineux et les angles insolites se succèdent à travers de macabres visions de morts cruelles (l'aveugle) ou horribles (le gardien), *The Lift* pèche cependant et essentiellement à travers deux aspects : le choix de ses comédiens qui, bien que parfaitement convaincants, ne sont néanmoins pas assez marquants pour que l'on s'y attache (on demeure totalement insensible aux problèmes du couple), et celui d'un environnement social et physique exaltant un indéniable ennui. *The Lift* s'avère cependant une œuvre originale et fort intéressante.
Copie et duplication excellentes.

du 9 au 15 janvier 1985

3ème FESTIVAL DU FILM DE BANDE DESSINÉE



Cinéma Action Christine

4, rue Christine. 75006 Paris



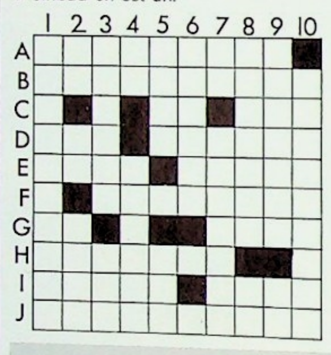
LA PHOTO-MYSTÈRE : de quel film cette photo est-elle extraite ? Communiquez-nous rapidement le titre de ce film sur carte postale envoyée à « L'Écran Fantastique », « La photo-mystère », 9, rue du Midi, 92200 Neuilly. Solution dans notre prochain numéro.

Solution de la « photo-mystère » précédente : il s'agissait du *Décapité vivant (The Thing That Couldn't Die*, USA, 1958) de Will Cowan. Nous ont les premiers envoyés la bonne réponse : Thierry Haddou, Alain Heitz, Rodomphe Legrand, Denis Laise, Alain Fages, François Lespès et Stéphane Bertrand.

Mots croisés n° 24

HORIZONTALEMENT :

A Héros de bande dessinée d'Alex Raymond créé à l'écran en 1937 par Grant Withers.
B Sculpturale vedette de *Pandora* (1950).
C Mort phonétique. Lettres de demoiselle.
D Responsable de tous nos maux. Prénom de Gray, héros d'Oscar Wilde.
E Contraire de précède. Héroïne germanique de films exotiques.
F Célèbre astronome polonais prénommé Nicolas.
G Réalisateur du *Fantôme de l'Opéra* en 1943 (initiales). Prénommée Josseline, vedette féminine de *La Main du Diable* (1943).
H Triompha des extra-terrestres dans *Le Village des Damnés*.
I Pianiste auquel on a greffé des mains d'assassin. Peut être anti-aérien ou anti-atomique.
J Sinbad en est un.



VERTICALEMENT :

1 Fut le meilleur des Capitaine Nemo de l'écran.
2 Lettres de louve. Aperçu. Personnage du Dr Jivago qui inspira une chanson.
3 Cinéma désordonné. Lettres de enclave.
4 Initiale de la Divine. Tortillai.
5 Famille hollywoodienne dont le père était Alan. Extrait d'écologie.
6 Hercule, en italien.
7 Mari de Bo Derek (initiales).
8 Prénom de Jones. Réalisateur de *La Panthère Rose* (initiales).
9 Prénom d'un personnage d'*Autant En Emporte Le Vent*. Début de ruelle.
10 Réalisateur de *Ma Femme est une sorcière* (1942).

SOLUTION DU N° 23



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
A	J	U	L	E	S	V	E	R	N	E
B	E	R	U	D	I	T	■	■	I	■
C	D	I	M	E	N	S	I	O	N	S
D	I	■	E	N	B	■	■	G	J	O
E	■	R	T	■	A	S	T	R	A	L
F	C	O	■	A	D	A	G	E	■	E
G	O	D	I	N	■	V	■	■	O	R
H	N	A	R	G	U	I	L	E	■	E
I	A	N	T	E	C	H	R	I	S	T
J	N	■	■	S	E	C	O	N	D	S

PETITES ANNONCES

VENDS films S.8 version int. ou réduites. Philippe Rafestin, BP 55, 78110 Le Vésinet.

VENDS affiches, affichettes et photos de films fantastiques. Didier Lacroix, 11, ave. Henri Grenat, 39000 Lons-le-Saunier.

VENDS affiches cinéma. Manuel Mercier, Les Meheux, St Aubin, 27680 Quillebeuf S/Seine.

VENDS ou échange « Strange », « Spiderman » et autres comics. Stéphane Poitreaux, 2, rue des Cuverons, 92220 Bagneux.

VENDS revues de cinéma (Positif, Cinématographe, etc.) à prix intéressants. Liste contre enveloppe timbrée. Philippe Macret, 19, rue F. Manhès, 80450 Camon.

RECHERCHE affiches de cinéma fantastique *(Scanners, Halloween, Dead Zone, Vidéodrome, XTro, Harlequin*, etc.) à prix raisonnable. Arnaud Briquet, 19, rue de Mariveaux, 72999 Lellens.

RECHERCHE affiches de films fantastiques/SF. Laurent Bertin, rue Gicquel, 35580 Guichen.

VENDS copies b.o. fantastiques (*Carrie, L'au-delà*, etc.). Thierry Dhédin, rue Paul Laffargue, 62430 Sallaumines.

RECHERCHE livres d'aventures fantastiques antérieur à 1940. Vends nombreux livres SF anciens et récents. Envoyez listes de recherche. Eric Mailler, 58, rue Berlioz, 78140 Velizy.

CHERCHE tous documents concernant les trois *Star Wars*, Harrison Ford, George Lucas et Steven Spielberg, ainsi que des correspondants. Nathalie Pelé, 24, place Guynemer, 95200 Sarcelles.

DESIRE jouer dans des films SF/épouvante. J'ai 18 ans. Dominique Dufour, 69, ave. de Mortières, 71640 Givry. Tél. : (85) 49.83.23.

VENDS affiches japonaises de films fantastiques, collection complète de Star Ciné Cosmos et œuvres de Maurice Renard. Alexandre De Groote, 151, ave. de Broqueville, Boîte n° 3« 1200 Bruxelles (Belgique).

ACHETE et échange disques b.o. de films. Joindre enveloppe timbrée pour liste. Yvon Marin, 19, ave. Gambetta, 94 Fresnes.



METAL HURLANT
JUNGLE-AUDACE-ACTION-MYSTERE
Aventure
7
SEUL CONTRE LE REICH
UNE NOUVELLE AVENTURE DE CHARLES DE GAULLE
PLUS : JANO, FRANZ, ARNO, FERRANDEZ, MAX, ETC.

HORRORSCOPE

Films sortis à l'étranger

ETATS-UNIS

SILENT NIGHT, DEADLY NIGHT
Réal. : Charles E. Sellier. « Tri-Star Pictures ». Scén. : Michael Hickey, d'après une histoire de Paul Caimi. Avec : Lilyan Chauvan, Gilmer McCormick, Toni Nero.

● Dans sa jeunesse, le petit Billy a été traumatisé par la mort de ses parents le jour de Noël. Après dix ans d'orphelinat, Billy, maintenant devenu un jeune homme, est toujours obsédé par cet horrible souvenir : il hait Noël mais il accepte néanmoins de revêtir la panoplie de Santa Claus pour se faire un peu d'argent durant les fêtes de fin d'année... Dès lors des évènements abominables commencent à se produire : Billy, saisi d'une rage meurtrière, se met à assassiner les gens !
Silent Night, Deadly Night (ex *Slayride*) est un conte de Noël macabre et sanglant qui fait la part belle aux effets gores : décapitations, empalements etc.

OH, GOD ! YOU DEVIL
Réal. : Paul Bogart. « Warner Bros ». Scén. : Andrew Bergman. Avec : George Burns, Ted Wass, Roxanne Hart.

● Troisième épisode d'une série à succès restée inédite en France, *Oh, God ! You Devil* met en scène George Burns dans le double rôle d'un vieux monsieur incarnant tantôt Dieu, tantôt le Diable. Au cours de ce nouveau chapitre, les forces du Bien et du Mal vont se disputer l'âme d'un chanteur de rock...

SPACE KID
Réal. : Ken Widerhorn. « A Space Production ». Scén. : Bruce Singer. Avec : Richard Mulligan, Hamilton Camp, John Mengatti.

● Un petit cousin d'E.T., abandonné sur Terre par ses parents, arrive dans un camp de vacances américain où il est recueilli par un jeune garçon. L'extra-terrestre va, grâce à ses pouvoirs, aider son nouveau compagnon à gagner un match de boxe et le cœur de sa bien-aimée !

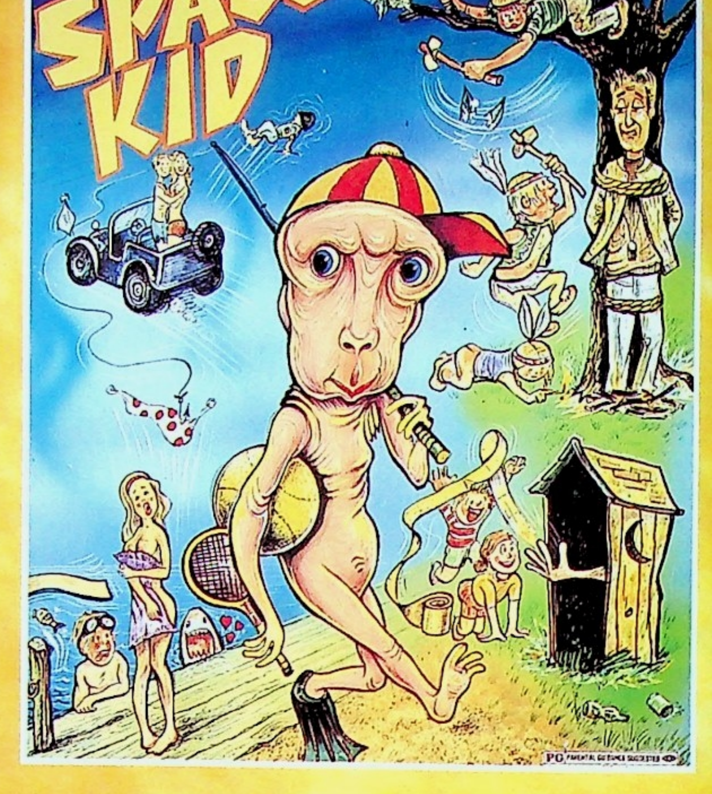
TERROR IN THE AISLES
Réal. : Andrew Kuehn. « Kaleidoscope Films Ltd. Production ». Scén. : Margery Doppelt. Narrateurs : Nancy Allen, Donald Pleasence.

● Bâti sur le même principe que *The Horror Show* sorti voici quatre ans, *Terror in the Aisles* est une compilation des séquences les plus terrifiantes tirées d'une cinquantaine de films fantastiques.

NOUVELLE-ZELANDE AUSTRALIE

SECOND TIME LUCKY
Réal. :Michael Anderson. « Eadenrick Ltd./Galatia Pte Production ». Scén. : Ross Dimsey, David Sigmund, Howard Grigsby. Avec : Diane Franklin, Roger Wilson, Robert Helpmann.

● Comédie fantastique au cours de laquelle Lucifer entend prouver à Dieu, grâce à une multitude d'exemples situés à des époques différentes, que si le monde devait un jour recommencer, Adam et Eve referaient exactement les mêmes erreurs... Mais Dieu qui n'a pas l'intention de laisser le Diable gagner son pari a décidé d'intervenir pour modifier à sa façon le cours des évènements !





Films terminés

ETATS-UNIS

FREAKY FAIRY TALES
Réal. et scén. : Jeffrey S. Delman. Avec : Nicole Picard, Scott Valentine, Catheryn De Prume.

● Une fois revus et corrigés par Jeffrey S. Delman, des contes pour enfants aussi célèbres et inoffensifs que « Le petit chaperon rouge » ou « Les trois ours » deviennent de redoutables récits terrifiants et horrifiques strictement réservés aux adultes.

GROUND ZERO
Réal. et scén. : Paul Donovan. « New World Pictures ». Avec : Lenore Zahn, Maury Chaykin, Kate Lynch, Kevin King.

● Drame futuriste mis en scène par le réalisateur de *Siège*, *Ground Zero* suit les aventures d'un groupe d'astronautes revenu sur Terre après qu'un holocauste nucléaire ait anéanti toute civilisation...

INVITATION TO HELL
Réal. et scén. : Wes Craven. « ITC ». Avec : Robert Urich, Joanna Cassidy.

● Thriller du surnaturel : dans une petite cité des Etats-Unis, une famille emménage dans sa nouvelle maison et devient, comme la plupart des citoyens, membre du club local où se retrouvent régulièrement les notables de la région. Bientôt, cependant, des évènements bizarres se produisent et même l'amabilité des membres du club semble un peu trop forcée pour être naturelle. Un épouvantable piège se referme autour des nouveaux arrivants...

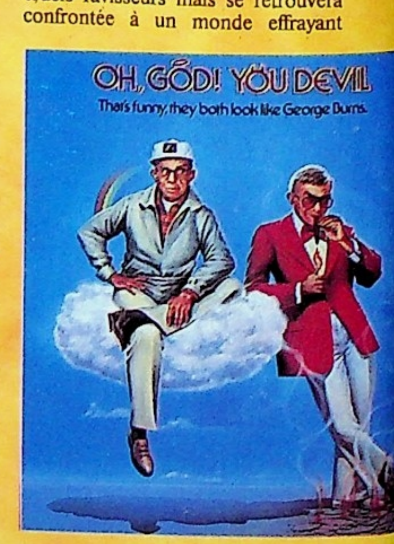
TWISTED SOULS
Réal. et scén. : Brendan Faulkner, Thomas Doran. « The American Photoplay Co ». Avec : Peter Dain, Nick Gionta, Joanellen Delaney.

● Réalisée dans les environs de New York, une petite production indépendante dont la vedette est un château hanté abritant d'horribles goules toujours prêtes à fondre sur chaque nouvel occupant !

ITALIE

AMAZONIA INFERNO VERDE
Réal. :Mario Gariazzo. « Cinevega ». Avec : Dick Marshall, Elvin Audrey.

● Une jeune fille de bonne famille est enlevée par une dangereuse tribu amazonienne qui l'initiera, contre son gré, à des rites ancestraux... A la première occasion, la prisonnière tentera de fausser compagnie à ses cruels ravisseurs mais se retrouvera confrontée à un monde effrayant



dont elle ne soupçonnait même pas l'existence...

SHARK, ROSSO NELL'OCEANO
Réal. : Lamberto Bava. Avec : Michael Sopkiw, Valentine Monier, Dagmar Lassander.

● C'est juste après le tournage de *Blastfighter l'exécuteur* que Lamberto Bava, toujours aux Etats-Unis, a enchaîné avec ce film d'aventures aquatiques relatant les ravages sanglants d'un monstre sous-marin tentaculaire de dimension anormale.

Films en tournage

ETATS-UNIS

COME THE DAY
Réal. : David Hemmings. Scén. : Sean Casey. Avec : Peter Fonda, Dennis Hopper.

● Un survival situé aux lendemains d'un holocauste nucléaire qui aurait anéanti 90 % de la population des Etats-Unis... *Come the Day* retrace l'aventure de deux hommes dans le monde déphasé d'après « le jour d'après ».

ELIMINATORS
Réal. :Peter Manoogian. « Altar Productions ». Scén. : Paul De Meo, Danny Bilson.

● Diana Carson, professeur de physique dans une université du sud de la Floride, se trouve confrontée à un problème de taille : les enfants auxquels elle est censée enseigner ont disparus, enlevés par une organisation maléfique nommée LOW. C'est le hasard qui placera sur la route de Diana un ex mercenaire accompagné de son robot garde du corps. Puis le petit groupe va rencontrer un ninja à la recherche de son frère disparu, ainsi qu'un être étrange, fait de chair et de fer, mi-homme mi-machine aux redoutables pouvoirs... Chaque membre du groupe possède une raison valable d'en vouloir au puissant LOW dont le quartier général s'est réfugié sur une île déserte. Un lieu inhospitalier qui va devenir le théâtre d'un combat sans merci...





CANADA

THE PARK IS MINE
Réal. : Steven Stern. « Astral Bellevue Entreprises/Claude Héroux ». Scén. : Larry Brothers, d'après le roman de Stephen Peters. Avec : Tommy Lee Jones, Helen Shaver, Yaphet Kotto.

● Le surprenant roman de Stephen Peters (sorti en France en 1982 sous le titre « Central Park ») devient enfin un film !
Un vétéran du Viet-Nam à l'esprit passablement dérangé décide, un beau jour, qu'il a une revanche à prendre sur la société. Disposant d'un arsenal militaire impressionnant, il pénètre dans Central Park (ce poumon d'oxygène en plein cœur de Manhattan) qu'il va transformer en zone de combats hérissée de pièges mortels... Beaucoup d'innocents connaîtront ainsi une fin atroce jusqu'à ce que la police se décide enfin à fermer le parc et traquer ce guerillero fou. Mais celui-ci, véritable machine à tuer aux idées diaboliques, n'a pas dit son dernier mot...

ESPAGNE

LA SERPIENTE DE MAR
Réal. et scén. : Amando De Ossorio. « Calepas International Productions » : Avec : Timothy Bottoms, Ray Milland, Jared Martin, Taryn Power.

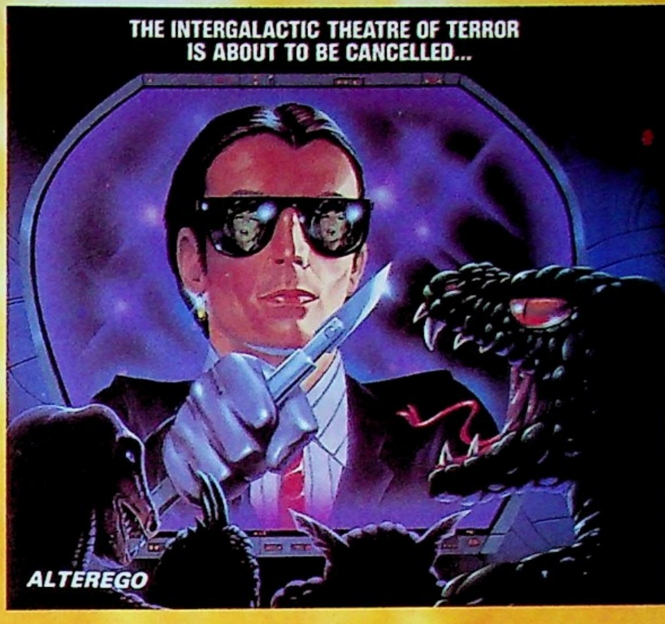
● Amando De Ossorio, le « père » des Templiers, revient au cinéma après une longue période consacrée à la télévision. C'est au Portugal que se déroule actuellement le tournage de cette très importante production (avec distribution internationale et effets spéciaux sophistiqués) dont la vedette est un gigantesque serpent de mer qui hante les profondeurs de l'océan et terrorise les pêcheurs de la côte.

Films en production

ETATS-UNIS

ALTEREGO
« Lexyn Productions ». Scén. : Robert Goethals.

● Une série de meurtres horribles traumatise les habitants de Venice, cité balnéaire californienne... Bobby, un adolescent d'une quinzaine d'années, commence à soupçonner ses parents dont l'étrange comportement tendrait à prouver qu'ils sont les auteurs de ces crimes odieux. Pour en avoir le cœur net, Bobby s'adresse alors à un excentrique personnage, une sorte de médium qui se dit détective. Une enquête discrète aura vite fait de leur apprendre l'incroyable et épouvantable vérité : les parents de Bobby sont, en fait, des extra-terrestres envoyés sur Terre afin d'y commettre de sanglants forfaits destinés à satisfaire les instincts sadiques de leurs compatriotes qui assistent comme au cinéma, en direct et par milliers, grâce à un puissant sattellite, à ce cruel spectacle... Bobby et son allié, au risque de leur vie, vont tenter de mettre un terme à ce « sport » venue d'une autre galaxie...



TERROR VISION
Réal. et scén. : Ted Nicolaou. « Lexyn Productions ».

● Afin de réunir chaque soir toute sa petite famille à la maison, un homme décide de modifier les programmes de sa télévision en y adaptant une antenne de sa fabrication censée recevoir des émissions en provenance de pays lointains... Mais l'antenne en question va intercepter un mystérieux programme inter-galactique dont une hideuse — et très « vivante » — créature se révèlera être la vedette !

R.F.A./AUSTRALIE

THE END OF THE CENTURY
Réal. : Win Wenders.

● C'est au cours d'un voyage à travers le désert australien en 1977 que Wim Wenders a eu l'idée d'un film de S.F. se déroulant à la fin de ce siècle. Depuis, le réalisateur allemand a tourné quatre films dont *Paris, Texas* (palme d'or à Cannes cette année) mais il n'a nullement abandonné ce projet lui tenant beaucoup à cœur. Il a commencé à effectuer quelques repérages dans le sud du pays, se consacre désormais très sérieusement à l'écriture du scénario et pense être à tourner dès l'été prochain.

GILLES POLINIEN





d'en déduire que le bâtiment serait à l'échelle du 1/8°. Ce qui n'était pas pratique, parce qu'il n'existe aucun accessoire tout prêt à cette échelle. Nous y avons bien passé dix semaines, après quoi nous avons encore mis deux ou trois semaines à le décorer et à y apporter des modifications. »

L'arme utilisée par des chasseurs de fantômes pour venir à bout des diverses créatures qu'ils rencontrent était encore une idée complexe à mettre en œuvre. « Nous cherchions quelque chose d'original », explique Bruno. « Nous ne voulions pas entendre parler de lasers ; nous ne voulions pas que ça ressemble à des éclairs. Pour finir, nous avons imaginé *ça*... Les faisceaux neutroniques. On peut le régler en site et en azimuth. Ça extrait les atomes des murs.

L'ARME SECRETE DES CHASSEURS DE FANTOMES...

Quand on le fait bouger, ça se comporte comme l'eau d'un tuyau d'arrosage ; ça se fixe sur un point et ça palpite sans arrêt. » Les faisceaux neutroniques étaient animés par le service dirigé par Gary Waller et Rerry Windell. « Au départ, nous avions pensé les représenter sous forme d'éléments rectilignes, en noir et blanc », raconte Terry Waller. « En d'autres termes nous aurions dessiné le rayon en noir et blanc, et nous en aurions pris une image en négatif qui serait ensuite devenue un élément de tirage couleur. Le rayon était conçu de telle sorte que chaque image était en fait constituée de trois dessins séparés, tous en noir et blanc. Le faisceau était ensuite animé, encré et séparé en trois niveaux, photographié et envoyé au tirage.

« Mais depuis, il s'est multiplié par cinq. Plusieurs nouveaux éléments de couleur se sont retrouvés composés avec des mouvements multiples, de sorte que l'embouchure des armes jettent maintenant des éclairs comme le canon d'une arme qui brûle en dedans. Il y a une lumière spectrale, comme deux lignes tracées par un avion dans le ciel ; c'est un halo magenta traversé par une ligne horizontale bleue. Le centre évoque un rayon laser, mais en plus caoutchouteux. On dirait que l'arme projette un jet d'énergie tout en pompant en même temps des molécules. Ce n'est pas facile de restituer cela de façon convaincante en animation ; il faut que ça rende mieux qu'un rayon laser. La première fois qu'on les voit, on rit, mais c'est juste à cause de la réaction des chasseurs de fantômes ; et en même temps, il fallait les soigner suffisamment pour qu'ils soient dignes de ces rires. »

Waller et Windell ont aussi mis au point un effet de tunnel pour rendre la porte menant à la dimension de Gozer, située dans le réfrigérateur de Dana. « Au fond, c'est un effet à la Hitchcock », déclare Waller. « Il y a quelque chose qui vient vers vous, mais vous reculez à toute vitesse ». « A ce moment du film », explique Bruno, « c'est simplement un aperçu du futur, de ce qui va venir. Nous voulions que tout le monde le voie, mais sans comprendre exactement ce que c'était. Techniquement, nous avons filmé un plan de la pyramide et de l'escalier. Nous avons réalisé une peinture d'une évocation classique de l'Enfer : rien que des flammes rouges et oranges, et une chaleur intense. On y voit déjà les nuages que l'on retrouve à la fin du film, mais tout est orange. Il y a du feu, et quand on s'enfonce dans le réfrigérateur, on distingue les chiens de Gozer. Enfin, on les voit quand on sait ce que c'est, mais à ce moment-là, il y a peu de chances pour que le spectateur soit au courant. Nous ne voulions pas qu'on les voie trip distinctement dans le plan d'ensemble. Dans le plan rapproché, il y a un chien qui bondit dans le cadre et il crache des flammes qui envahissent l'image. Dana est alors suffisamment terrorisée pour claquer la porte du réfrigérateur. Pour obtenir cet effet, nous avons étalé de la neige carbonique au niveau du sol. Le seul problème, c'est qu'on ne pouvait pas faire passer des flammes au travers du brouillard ainsi obtenu, car la chaleur dissipe la vapeur ; c'est Thaine Morris qui a trouvé la solution : une fumée jaune clair, d'où jaillissent des flammes et à travers laquelle le chien saute, bondissant hors du cadre ».

Pour cette séquence, Gary Platek a conçu et réalisé divers effets d'animation au laser. « Nous avons employé un laser à argon de 5 watts », explique Platek, qui s'est déjà illustré dans les films comme *Star Trek, le film, Poltergeist, L'Etoffe des héros* et *Gremlins*, « grâce auquel je pouvais obtenir neuf tons différents de bleus, de verts et de lumière ultra-violette. Je disposais également d'un laser à cadran, qui me donnait un contrôle constant sur le jaune, l'orange et le rouge. Pour obtenir une couleur intermédiaire, je n'avais qu'un bouton à tourner. Le tout était commandé au moyen d'un petit galvanomètre X-Y, constitué de petits électro-aimants munis de miroirs fonctionnant comme de petits moteurs électriques ; l'un des deux se déplace verticalement et l'autre horizontalement. En combinant les mouvements des deux, on peut dessiner un cercle parfait. Si on agit encore plus vite sur le mécanisme, on peut écrire un nom ou faire un dessin. Les galvanomètres sont branchés sur un ordinateur Apple muni lui-même d'un stylo lumineux Gibson et programmé par un certain Gary Leo. Nous avons expérimenté ce petit système sur *Poltergeist*. Il ne nous a pas fallu plus d'une semaine pour l'assembler, au départ, mais par la suite, nous avons passé un an à le mettre au point. Le stylo lumineux me permet de dessiner sur l'écran de l'ordinateur les dessins que je veux faire tracer au laser. Je peux dessiner jusqu'à 16 formes, choisir l'ordre dans lequel je veux les voir apparaître, déterminer leur taille et le tracé du rayon. Je peux me livrer à une petite animation en bonne et dûe

ces, et qu'il soit suffisamment costaud pour supporter le poids des gens qui grimpaient dessus. Il fallait qu'il s'ouvre en trois parties et qu'il supporte les explosions finales. Le plus gros du travail consistait à l'assembler avec soin. Et ce qui concerne la pyrotechnique, nous avons mis au point une « chambre d'explosion ». Le plancher du temps est une plaque d'acier de sept millimètres d'épaisseur, sur laquelle sont soudées de grosses colonnes verticales de section carrée, elles-mêmes couronnées au sommet par des plaques carrée, de telle sorte que l'explosion est contenue à l'intérieur de cette chambre d'acier soudé. Aux colonnes étaient fixées des crochets d'aluminium sur lesquels étaient placés des panneaux de polyuréthane coulé, les crochets d'aluminium que nous avions rivetés à l'acier ayant lâché lors des premiers essais.

« Tous les panneaux de la façade ont été, soit formés sous vide, soit constitués de panneaux de briques ou encore de moulages polyréthane destinés à imiter les ornementations de stuc. Certaines de ces plaques plus légères, de polyuréthane ou de plâtre moulé, sont amovibles. L'ornement du sommet, qui évoque une fontaine, est en fibre de verre. L'échelle du bâtiment était dictée par celle du Bonhomme Chamallow. Comme il avait été décidé que ce serait un homme dans un costume, et qu'il devait mesurer trente-quatre mètres un tiers, il n'était pas difficile


Des visions explosives, à la mesure des aspirations de son auteur.



forme. Le système est capable de dessiner un petit homme en train de courir en rond tout en changeant de taille et de forme. Je ne me sers pas de cette possibilité mais elle existe. En général, je dessine plutôt des formes abstraites — une dizaine, par exemple — reliées entre elles et animées.

ECLAIRER LES FANTOMES...

« Dans la séquence finale du temple de Gozer, par exemple, on voit une lumière jaune, dorée, jaillir du sommet de la pyramide. C'est un effet laser. J'ai dessiné une pyramide sans base et projeté le dessin sur une feuille de mylar, puis directement dans l'axe de l'objectif d'une caméra. C'est ainsi que j'ai obtenu cette lumière en forme de pyramide qui donne l'impression de venir vers le spectateur sans qu'on puisse vraiment la voir. Pour la rendre visible, il fallait que j'introduise quelque chose dans l'air. A cette fin, j'ai pris une bonbonne de 100 litres pleine d'eau que j'ai chauffée, puis j'y ai mis des fragments de glace carbonique projetés en direction de la caméra d'une distance d'un mètre. C'est comme ça que j'ai obtenu ces espèces de doigts de lumière. Je me suis servi du laser pour Tête d'Oignon, aussi : à un moment donné, il va s'écraser dans un mur. On m'avait demandé un effet « ectosplatchique ». Je me suis contenté de tracer une ligne parallèle à une table avec le laser, la caméra étant placée à la verticale, suivant le même angle que l'appareil de prise de vue par rapport au mur dans cette scène. J'ai ensuite pris un broc d'eau chaude dans lequel j'ai plongé de la glace carbonique, produisant un petit nuage de vapeur qui glissait le long de la table jusqu'au rayon laser. L'onde de choc que vous voyez sur l'écran est ce qui s'est produit lorsque le nuage a atteint le rayon laser ».

C'est Bill Neil, l'opérateur de prise de vues, qui était chargé de filmer les plans d'effets spéciaux et les maquettes. « Par bonheur, mon travail *ne se voit pas* à l'écran ! » dit-il. « J'espère que tout ça se fond harmonieusement et participe à l'histoire. Une partie de mon rôle consiste précisément à essayer de comprendre ce que fait le directeur de la photographie et pourquoi. Ce qu'il fait nous sert de référence à nous, quant à l'éclairage et à l'atmosphère générale, et même en termes de composition. Nous sommes souvent obligés d'éclairer plus que lui, parce que nous avons beaucoup moins de profondeur de champ, de sorte que lorsque l'équipe de prise de vues qui opère en 35 m/m ouvre à 3,5, nous sommes souvent obligés de travailler à 4 ou 4,5. Et nous exposons la plupart du temps de façon à obtenir des négatifs plus denses parce que le film que nous manipulons fera l'objet de tirages de contretypes et de positifs intermédiaires que le leur n'aura pas à subir. Nous ne pouvons pas nous contenter d'à-peu-près, il nous faut des négatifs très bien exposés.

« Nous ne disposions pas de lumières à l'échelle réduite. J'ai eu l'occasion d'utiliser ce procédé pour un de mes précédents films, et ça a très bien marché, mais cette fois, nous avons presque toujours été obligés de nous contenter de l'éclairage du plateau. Pour les adapter à l'échelle, nous en avons sensiblement diminué l'intensité et voilà tout. La plupart du temps, nous ne tournions pas à la vitesse normale de 24 images/seconde, mais plus vite ou moins vite, ça dépendait, entre autres, de la lumière. Il m'arrivait d'éclairer un bâtiment avec un projecteur de 10 k, ce qui est énorme pour une aussi petite maquette, de sorte qu'il fallait que je conforme tous les autres éléments de la prise de vue de façon à raccorder avec ce que Laszlo avait filmé en extérieurs et en 35 mm. Chaque fois que nous disposions d'éléments de référence, je les ai mis à profit pour tenter de m'approcher au maximum de l'original ; le but de la manœuvre est tout de même que mes images se fondent autant que possible dans celles qui ont été prises ailleurs, à un autre moment et à une autre échelle. »

Les prises de vues du Bonhomme Chamallow avec sa surface de mousse blanche, réfléchissante, posaient elles aussi toute une série de problèmes : « Comment voulez-vous photographier une maquette de bâtiment dans des tons sourds, éteints, alors que ce Bonhomme Chamallow d'un blanc immaculé qui se trouve juste devant est censé être un peu dans la pénombre ? » demande Neil. « C'était un drôle de problème. Le bâtiment absorbait la lumière alors que nous étions contraints à la diminuer à cause du Bonhomme Chamallow. Et lorsqu'il se trouvait juste devant le bâtiment, le plus difficile consistait à éclairer le bâtiment d'une certaine façon et le Bonhomme d'une autre pour donner l'impression que la lumière venait de la même source. Nous avons été obligés d'opérer plan par plan. Le moins difficile n'était pas de faire en sorte que l'on ne remarque rien. Par bonheur, vers la fin, nous nous sommes souvent offert le luxe de finir en avance sur le programme, ce qui nous a permis de faire quelques mesures de la façon dont le Bonhomme Chamallow se comportait sous divers éclairages. C'est ainsi, par exemple, que nous nous sommes rendu compte que le pouvoir réfléchissant du costume changeait avec le temps. On ne le photographiait pas de la même façon selon qu'il avait été confectionné la semaine précédente ou la veille. La mousse semblait vieillir quelque peu mystérieusement. Elle ne changeait pas de couleur mais plutôt de luminosité. Il fallait donc noter tout cela soigneusement. J'ai travaillé avec toutes sortes de créatures, mais c'était la première qui se transformait d'un jour à l'autre ! »

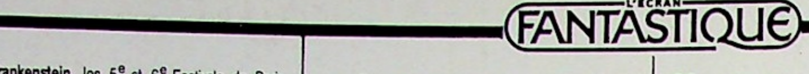
A Conrad Buff, monteur des effets spéciaux et dont le nom figurait déjà au générique de *E.T.*, *Poltergeist* et *L'empire contre attaque*, devait revenir la tâche de regrouper tous ces effets spéciaux. « Je devais rassembler tous les éléments filmés et m'efforcer de les composer et de les synchroniser de telle sorte qu'ils s'intègrent bien dans les scènes, tout cela d'après le travail effectué par le monteur des plans mettant en scène des acteurs de chair et d'os. Dans *S.O.S. Fantômes*, il y avait un très grand nombre de scènes avec des acteurs réels auxquelles nous devions ajouter des effets spéciaux. J'ai d'abord monté les éléments qui devaient, à mon avis, s'intégrer le mieux à ces scènes. Le seul problème consistait à rythmer et à chronométrer les éléments de façon à leur donner vie et faire croire qu'ils émanent bien, physiquement, du même monde, que les personnages réagissent en fonction des réactions des fantômes à leur propre comportement et pas autre chose. J'ai un gros travail de conception personnelle au départ, et je travaille en liaison étroite avec l'opérateur de prise de vue et le directeur artistique. Je ne me contente pas d'additionner les éléments qu'on me livre ».

UN FILM ESSENTIELLEMENT COMIQUE

Mark Vargo, le superviseur des compositions optiques, est au sommet de la pyramide des effets spéciaux : c'est lui qui combine les différents éléments, mattes, animation, maquettes, plans fixes et écran bleu. « Tous les efforts de chacun contribueront de la même façon au résultat final », dit-il, « mais pour finir, ce film est tout bonnement un film à la tireuse optique. C'est là qu'est donnée l'illusion de la réalité, et si ça marche, c'est grâce à ça ».

Mais en dépit de l'énorme masse d'effets spéciaux mis en œuvre dans *S.O.S. Fantômes*, Ivan Reitman, son réalisateur, comptait surtout sur les éléments comiques pour le succès du film : « J'ai projeté *S.O.S. Fantômes* à un public restreint à un stade très précoce, sans le moindre effet optique ou quoi que ce soit, à l'exception des effets mécaniques réalisés en studio. Je m'étais dit que s'il marchait, il marcherait même comme ça. Les effets spéciaux ne pouvaient que l'améliorer, mais il fallait qu'il fasse déjà son petit effet comme ça. Eh bien, par bonheur, il fonctionnait ! Je me suis rendu compte que je n'étais pas tributaire de l'apport de la technique pour le succès du film. Ma théorie, c'était qu'il fallait qu'il tienne debout tout seul, sous sa forme la plus rudimentaire, sans rien du tout : ni effets spéciaux, ni effets sonores, ni étalonnage, ni musique. »

(Trad. : Dominique Haas)



COLLECTION « L'ECRAN FANTASTIQUE » : LA MAGIE DU CINEMA !

Les Tables des Matières de l'Ecran Fantastique figurent dans nos numeros 12, 28, 33 et 42.

N°s 2, 4 et 12 épuisés.

Toutes commandes : Media Presse Edition — 92, Champs-Elysées 75008 PARIS
Anciens numéros : 1 à 21 : 17 F l'exemplaire — 22 et suivants : 20 F — Frais de port (l'exemplaire) : France : 2,30 F. Europe : 4,50 F.

BULLETIN D'ABONNEMENT

à adresser avec le règlement correspondant à :
MEDIA PRESSE EDITION
92, Champs-Elysées, 75008 PARIS - Tél. : 562.03.95

Nom de l'abonné(e) : ....

Adresse ....

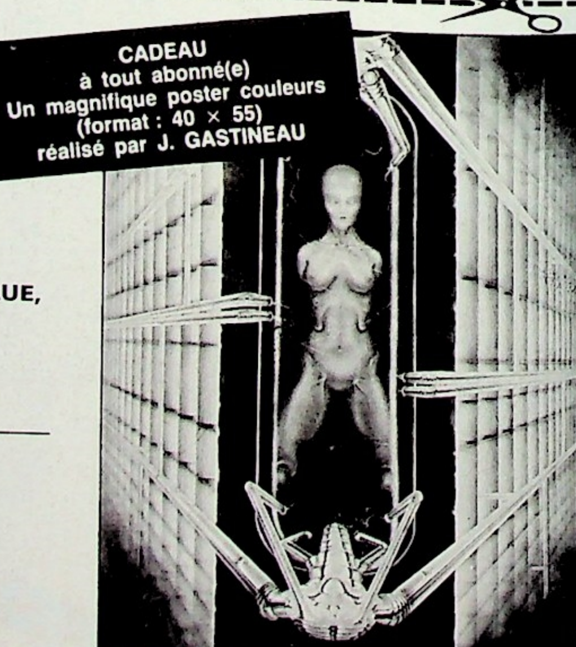
Code Postal .... *Ville* ....

Je souscris ce jour un abonnement à **L'ECRAN FANTASTIQUE,** à compter du prochain numéro.

Ci-joint mon règlement à l'ordre de « Media Presse Edition »

Abonnement : France Métropolitaine : 11 : n° : 180 F
Europe : 210 F. Autres pays (par avion) : nous consulter

Anciens numéros : N° 1 à 21 (N° 2, 4 et 12 épuisés) : 17 F l'exemplaire
N° 22 et suivants : 20 F l'exemplaire.
Frais de port France : 2,30 F par exemplaire.
Europe : 4,50 F par exemplaire.
Autres pays (par avion) : nous consulter.
Pour toute demande de renseignements, joindre une enveloppe timbrée.



Diffusion : NMPP. Composition : Cadet Photocomposition. Impression : Imprimeries de Compiègne et Berger Levrault. Dépôt légal 4e trimestre 1984.

HORS SÉRIE

LE MENSUEL DE L'INSOLITE

Nostra

NEW-AGE

RÉPERTOIRE DES FILMS FANTASTIQUES DE 1970 A 1984

LE DICTIONNAIRE DES RÉALISATEURS

TOUS LES THÈMES DU FANTASTIQUE : FANTÔMES TECHNOLOGIE SORCELLERIE...

INFOS : LIVRES, REVUES, FESTIVALS

15 films inédits

15 ans de FANTASTIQUE et de SCIENCE FICTION

M 2206 - N° 598 H.S. - ISSN 0224 7003 - 30 F

L'ECRAN FANTASTIQUE

LA NOUVELLE DIMENSION DU CINEMA



S.O.S FANTOMES

